Tot. 273

Capcom引领动作RPG革命，《鬼泣》团队打造《龙之信条》！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



— 强作袭来 —

苍翼默示录 连续变幻II

系统解析及新角色简要攻略

特稿「苍」

涵盖剧情回顾、开发者密语
以及作品周边简介

特别企划①

3DS 爆发在即

13款近期热作巡礼

前线狙击

生化危机 浣熊市行动

史坦斯闸门 比翼恋理的爱人

边缘战士

特快专递

洗碗工 吸血鬼的微笑

PSP春季大作群

最终幻想 零式

圣骑战史

跨越我的尸体

最后的约定物语

荣耀同盟

战国BASARA 编年史英雄

攻略透解

恶魔城 暗影之王 幻想曲

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版

研究中心

铁血兵团 逆袭

最终幻想IV 完全收藏

特别企划②

玩电影VS看游戏 2011

2011.5A

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

09>

9 771008 060006

Gamehalo 2011年玩家不可错过的10部电影

海豹突击队4 多人公测直击影像 | 恶魔城 暗影之王 DLC游戏评测影像

新作影像集锦 尘土飞扬3 | 伊甸之子 | 灵异恐惧3 | 生化危机 浣熊市行动



本期赠品

Gamehalo DVD +苍翼默示录 连续变幻II 海报二张


尘土飞扬3
原名：Dirt 3 | 机种：PS3/X360
类型：竞速 | 发行：Codemasters | 发售日：2011年5月24日
想成为一名职业赛车手吗？
从生涯模式的私家车队开始吧
你的足迹
将遍布全球！
100条变化多端的赛道
更多的明星车手加盟、新加入动态天气系统
50辆以上的经典赛车
这将是史上最大规模的拉力比赛游戏
MONSTER ENERGY
PIRELLI
Mobil 1
DiRT3
Ford
杂志库 ZAZHIKU.COM

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来 MASTERPIECE



苍翼默示录 连续变幻II

「苍」 3
《苍翼默示录 连续变幻 II》攻略 10





总第273期

5A

COVER STAFF
封面用图：《恶魔城 暗影之王 幻想曲》
封面设计：一刀

©2010 Konami Digital Entertainment Developed by Mercury Steam S.L.

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 16
PS电玩大本营 21
排行榜 22
黄金眼 24
前线狙击 26
特别企划 40
新作短波 56

游戏情报站要闻

《鬼泣》团队全力打造！ Capcom 进军动作 RPG 市场 16
《丧尸围城 2 番外篇》秋季开战 17
《战地 3》广告预算将超过 1 亿美元 18
史诗完结！《质量效应 3》详情公开 19

PSP春季大作群

最终幻想 零式 26
圣骑战史 30
荣耀同盟 32
跨越我的尸体 34
战国 BASARA 编年史英雄 36
最后的约定物语 38

前线狙击

生化危机 浣熊市行动 50
边缘战士 52
史坦斯闸门 比翼恋理的爱人 54



读编交流 EDITOR & READER







读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

实用技术 GUIDE & FAQ





游戏进行时 59
攻略透解 62
特快专递 74
软硬兼施SP 78
研究中心 84

攻略透解

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 62
恶魔城 暗影之王 幻想曲 70

特快专递

洗碗工 吸血鬼的微笑 74

研究中心

铁血兵团 逆袭 84
最终幻想 IV 完全收藏 86

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

游戏文化 GAME & CULTURE





邪魔院 91
多边共享 92
自由谈 95
特别企划 98
指间方圆 106
魅女SHOW 109

收藏者：

收藏日期：

杂志库 ZAZHIKU.COM

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

苍翼默示录 连续变幻 II	24
超级猴子球 3D	光盘
乐高加勒比海盗	光盘
生化危机 佣兵 3D	光盘

NDS

功夫熊猫 2	光盘
乐高加勒比海盗	光盘
力量高尔夫	60
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	24 62

PS3

VR 网球 4	光盘
边缘战士	52 光盘
尘土飞扬 3	光盘
虫群	25
地牢围攻 III	光盘
恶魔城 暗影之王 幻想曲	70
功夫熊猫 2	光盘
黑色洛城	光盘
海豹突击队 4	光盘
极品飞车 变速 2 释放	61 光盘
劲酷格斗	58
乐高加勒比海盗	光盘
雷霆壮志	25
灵异恐惧 3	光盘
领主	光盘
洛杉矶之战	25
迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验	光盘
生化危机 浣熊市行动	50 光盘
泰格 · 伍兹高尔夫巡回赛 12	光盘
天旋地转	光盘
铁血兵团 逆袭	84
伊甸之子	光盘
月之潜行者	25
战地 3	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	58 光盘
质量效应 2 抵达	光盘
装甲核心 V	56
捉鬼敢死队 史莱姆的密室	25

PSP

苍翼默示录 连续变幻 II	10 24
跨越我的尸体	34
荣耀同盟	32
汝名爱丽丝 7	59
圣骑战史	30
战国 BASARA 编年史英雄	36
最后的约定物语	38
最终幻想 零式	26
最终幻想 IV 完全收藏	86

Wii

功夫熊猫 2	光盘
乐高加勒比海盗	光盘
潘多拉之塔	光盘
泰格 · 伍兹高尔夫巡回赛 12	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	光盘

X360

宝石迷情 闪电战 LIVE	25
边缘战士	52 光盘
尘土飞扬 3	光盘
虫群	25
地牢围攻 III	光盘
功夫熊猫 2	光盘
核子黎明	光盘
黑色洛城	光盘
极品飞车 变速 2 释放	61 光盘
劲酷格斗	58
乐高加勒比海盗	光盘
雷霆壮志	25
灵异恐惧 3	光盘
领主	光盘
洛杉矶之战	25
迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验	光盘
魅影破坏者	57
生化危机 浣熊市行动	50 光盘
史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	54
泰格 · 伍兹高尔夫巡回赛 12	光盘
天旋地转	光盘
铁血兵团 逆袭	84
薇珂弗群岛	25
洗碗工 吸血鬼的微笑	24 74
星霜钢机 斯托拉尼亚	25
伊甸之子	光盘
月之潜行者	25
战地 3	光盘
蜘蛛侠 时空边缘	58 光盘
质量效应 2 抵达	光盘
装甲核心 V	56
捉鬼敢死队 史莱姆的密室	25

Gamehalo



本期光盘精选内容













特别收录

2011年玩家不可错过的
10部电影

游戏试玩

海豹突击队4
多人公测直击影像
洗碗工 吸血鬼的微笑
影像测评
恶魔城 暗影之王
DLC游戏评测

新作影像集锦

战地3
边缘战士
伊甸之子
尘土飞扬3
地牢围攻III
灵异恐惧3
天旋地转
功夫熊猫2
黑色洛城
乐高加勒比海盗
质量效应2 抵达
迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验
核子黎明
生化危机 浣熊市行动
生化危机 佣兵3D
极品飞车 变速2 释放
蜘蛛侠 时空边缘
超级猴子球3D
泰格 · 伍兹高尔夫巡回赛12
潘多拉之塔
VR网球4
领主

电影前线

绿灯侠 / 功夫熊猫2
三个火枪手 / 速度与激情5

ENDING SONG

苍翼默示录 连续变幻 II 片头曲
深苍

本期光盘特别附赠

UCG272游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/afqE7vqlHWE/
密码：75LF792HJD

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验





信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 恶魔城 暗影之王 幻想曲	Konami ②	动作 ③
④ PS3	Castlevania：Lords of Shadow Reverie ⑤ ⑥	美版
	2011年3月22日 ⑦ 1人 ⑧	9.99美元 ⑨
	无对应周边 ⑩ ⑪	对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧
马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君
王锐愚 江 浩
龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年5月1日
定　　价：人民币12.00元

杂志库
ZAZHIKU.COM

文 萝卜魔 编 狼来了 美编 NINA

「苍」当无尽的轮回被打破之后，迎来的，却是破灭的开始……



说到画面华丽、战斗爽快刺激的2D格斗游戏，想必国内大多数的玩家首先会想到拥有着极高人气和知名度的“《罪恶装备》系列”。这款由ArcSystemWorks公司（下文简称ARC）制作的系列作品自1998年推出以来，便凭借其极高的素质获得了众多格斗爱好者的青睐，从多年来街机投币率排行榜上优秀的成绩和斗剧时的火热程度中，我们不难看出这部作品在格斗界中的影响力及地位。在十年的时间里该系列推出了多个续作，系统变得越来越成熟，可是在推出了最后一个街机版本《罪恶装备ACCENT CORE》之后，ARC就再也没有公布任何关于该系列续作的情报，制作人还放出了近段时间内都不会再推出续作的消息。

对于这个情报FANS们并不愿意相信，迟迟不出新作使人们有着各种猜疑，热情的玩家甚至组织联名签名的请愿活动来向游戏公司表达他们希望推出续作的强烈意愿。直到2008年，ARC终于发布了新作的消息，可是玩家们等来的并不是“《罪恶装备》系列”的续作，而是一个陌生的标题——《苍翼默示录》（下文简称《苍翼》）。

《苍翼》的原名为“BlazBlue”，当中包含了“勇敢（Brave）”、“火炎（Blaze）”以及“蓝色（Blue）”这三个含义。游戏的世界观、人物以及故事与“《罪恶装备》系列”基本没有关联，是一部完全独立的新作。

《苍翼》和《罪恶装备》的制作班底是同一批人马，两部作品在系统等各方面有着许多相似之处，因此难免会被玩家拿来进行比较。总监督森利道在接受记者的采访时曾经表示，一开始他很担心自己费尽心血制作的《苍翼》会不会在《罪恶装备》过于耀眼的光环下无法脱颖而出，不过从现在的情况来看，他的担心显然是多余的。

《苍翼》正式推出后不到2、3个月时间，在日本就已经拥有了很大的玩家群，当中有曾经喜爱《罪恶装备》的老玩家，也有很多刚接触格斗游戏的新血。能在短时间内获得如此的成绩，并不仅仅是因为“《罪恶装备》系列”的人气带来的影响，更多的是在于《苍翼》自身的优秀素质。

《苍翼》的战斗系统是基于“《罪恶装备》系列”而进行了大量强化调整，相比起《罪恶装备》的高门槛，《苍翼》的上手难度要简单些，使得更多的玩家可以加入进来。除了有趣的战斗系统，制作组在人物的设计以及剧情的安排上也花了不少心思。宅、腐等服务各种人群的流行要素以及精彩的故事情节，吸引了很多从来不玩格斗游戏的玩家。有FANS开玩笑称，《苍翼》只要砍掉格斗部分就是一款神GAL。





森利道



《苍翼》的总监督，曾经在《罪恶装备》中负责过设计、插画以及配音工作。在《苍翼》的开发中也同时参与了绘画等多项工作，自称打杂王子。森利道的创作中有着许多和风要素，如诺爱儿（Noel）的露背装、琴恩（Jin）的姓名、武器和服饰，不仅如此，游戏中很多城市的名字也是来源于日本神话。顺带一提，森利道对诺爱儿非常喜爱，在设计过程中所有角色都经过了多次的修改，只有诺爱儿基本没有过什么变动。在设计方面，他有着“女性露出度越高越好，男性包的越厚越好”的原则（笑）。



石渡太辅



“《罪恶装备》系列”的生父，在该系列中参与了从绘图、音乐制作到配音等大多数的制作项目，各方面的优秀表现让人不禁佩服他的才华。目前主要负责《苍翼》的音乐制作，曲风以ROCK为主，偶尔画画插图。

苍之物语——剧情解析

《苍翼》采用了多视角叙述故事的手法，从第一作开始故事里就充斥着各种各样的谜团，再加上大量的特殊名词，很多玩家一上来都会看的云里雾里。下文会对游戏的剧情进行一些解析，以帮助大家更好地理解《苍翼》的世界。

历史

第一次魔道大战／暗黑大战（2100 年～ 2110 年）





2099 年 12 月 31 日，岛国日本突然出现了神秘的怪物“黑色魔兽”。面对这突如其来的袭击，人类采取了一切手段迎击，无奈科学武器对它根本起不到任何作用。全世界将近一半的人类灭亡，就在人类陷入绝境的时候，一个名为布莱德艾奇（Bloodedge）的男子站了出来，他仅凭一人之力就牵制住了黑色魔兽，让人类得到了一年的喘息时间。在接下来的一年时间里，人类全力投入到了“术式”的研究当中，并制造了可以控制术式的媒介“魔道书”。术式的研究一下子就扭转了战局，以六位豪杰为首，人类成功打倒了黑色魔兽，这六人也被后人称为“六英雄”。

不过战斗的胜利并没能让人类马上回到从前的和平生活中，黑色魔兽的身体是由高浓度的“魔素”所构成，在它死亡之后，尸体散发出大量的魔素覆盖了大陆。许多生物因受到魔素的影响，寿命大幅减少或是狂暴化（只有极少部分的生物拥有对魔素的抗性），为了防止受到魔素的毒害，人类被迫移居到没有被魔素覆盖的高山地带，并在那里建造了新的城市“阶层都市”。



TIPS 术式

通过将魔法与科学进行融合，所得出的一种人类可操纵的特殊力量，使用时需要念出“魔道书”上的代号，并会消耗大气中的魔素。不过并不是人人都拥有控制术式的能力，每个人对术式的“适应性”都不同，适应性高的只需要消耗极少量的魔素，就可以轻松地操控术式，适应性低的则会大量消耗魔素，更差的情况是完全无法使用术式。

使用术式的媒介是“魔道书”，魔道书的外形并不是书本，而是以武器等各种各样的形态出现。

TIPS 六英雄

活跃在第一次暗黑大战的六位豪杰。具体成员为白面、兽兵卫、照美、奈因、法尔肯海因以及托莉妮蒂。



奈因是兽兵卫的妻子，在打倒黑色魔兽后被照美以“知道一切”为由杀害，接着照美和白面一同被兽兵卫封印，奈因的好友托莉妮蒂则因某些原因，意识被封印在事象兵器“雷轰”之中。

TIPS 阶层都市

第一次魔道大战后，人类为了避免受到魔素的侵害所建造的楼层型都市。在游戏中玩家会看到冒险的舞台被划分成了数十层，像一座巨大的高楼。在阶层都市中，身分越高的贵族居住在越上层，而普通老百姓则居住在偏下层。

第二次魔道大战／斑鸠内战（2191 年～ 2197 年）

在经历了与黑色魔兽的战斗后，人类虽然取得了胜利，但原本的社会秩序却被彻底地摧毁。在社会渐渐陷入混乱之时，诞生了一个新的统治组织——“世界虚空情报统制机构”。

以防止一般百姓乱用为由，统制机构对魔道书进行了回收管理，不允许平民持有它。同时，统制机构开始招收对术式拥有高适应性的人才，并在生活等方面给予他们非常高级的待遇。人类社会中出现了明显的阶级划分，统制机构的行政手段也引发了部分人的不满，最终，反对统制机构的人们开始了反抗运动，一个名为斑鸠的组织率先站了出来，他们将统制机构戏称为“图书馆”，并正式宣言要与其对抗。

可是管理着魔道书的统制机构在战力上毫无疑问有着明显的优势，在他们压倒性的强大力量面前，斑鸠组织最终败下阵来。这场战争让世人清楚地认识到统制机构所具有的实力。



来杰库

无限循环的世界

细心的玩家会发现，在第一作街机版的剧情中，每个角色在经历了各种事件之后，最终迎来的结局内容都是他们过去的往事。这并不是什么剧情回忆，而是因为这个世界在满足了某个条件之后，时间就会倒退回黑色魔兽刚出现的 2099 年，人们被困在了这个反复循环的空间当中。而造成世界无限循环的起因事件，一直都没有人能阻止它的发生……

这一切要从循环的关键人物之一——主人公拉格纳（Ragna）开始说起。



拉格纳





拉格纳是统制机构以往所未有过的超高金额悬赏追捕的通缉犯，他仅凭一人之力就对统制机构造成了相当大的破坏，他那强大的战斗力让人们畏惧地称其为死神。之所以能拥有如此力量，都是源于寄宿在他右手中的“苍之魔道书”。

“苍”是游戏中非常重要的一个关键词，人一旦获得了苍的力量就可以不被世界的规则所束缚，实现不老不死，拥有观测、干涉事态的能力，成为类似神般的存在。拉格纳的苍之魔道书可通过吸收他人的生命力，给持有者带来无尽的魔力和生命力，并且可以通过消耗“魂”为代价，从而获取“苍”的力量。在获得苍之魔道书之前，拉格纳是一个再普通不过的男孩。

少年时期的拉格纳和自己的弟弟妹妹——琴恩（Jin）和沙耶（Saya）一同在边境的教会生活，这三人是有着血缘关系的亲兄妹，年幼的琴恩和沙耶总是喜欢跟在拉格纳的身后，感情非常好。





在教会修女的关怀照料下，三兄妹过着平静幸福的生活。可是有一天，突然拜访的神秘男子照美却将这小小的幸福给彻底破坏了。陌生的男子照美不但杀死了修女、烧毁教会，还带走了琴恩和沙耶，当时琴恩突然变得有些精神异常，他面带微笑地看着哥哥被砍断右手。断臂的剧烈疼痛让拉格纳失去了意识，直到昏迷前他还是没能理解到底发生了什么。

拉格纳再次醒来时已经是十天后，身边看不见亲人的身影，出现在他面前的是吸血鬼少女蕾切尔（Rachel）和六英雄之一的兽兵卫，是他们救下了濒死的拉格纳。获救的拉格纳得到了苍之魔道书作为右手的义肢，之后他开始跟随兽兵卫修炼，发誓要与弱小的自己告别。

循环的终结点



游戏第一作的舞台是 2199 年 12 月的第十三阶层都市，已成长为青年的拉格纳因某些原因成为了统制机构的敌人，他的目的是要将隐藏在统制机构分部深处的“炉”破坏掉。在这个炉中有着一位名为 ν-13 的少女，不管世界循环多少次，拉格纳最后都会见到 ν-13，并被她一起拖入到炉之中，紧接着在卫星轨道上的巨大事象兵器会发射激光将整个城市摧毁。掉入炉中的 ν-13 会与拉格纳融合，接着成为“黑色魔兽”穿越时空回到循环的起点 2099 年，就这样，历史一次又一次地重复着。无论循环多少次，历史基本都按照：黑色魔兽出现→第一次暗黑大战→阶层都市建立→拉格纳、琴恩、沙耶出生→遭到照美袭击→拉格纳与兽兵卫相处，沙耶下落不明，琴恩被如月家收养→斑鸠内战（第二次暗黑大战）→得到苍之魔道书的拉格纳被 ν-13 拽入到炉子之中，新的黑色魔兽诞生回到过去。

大体的内容一致，不过每次循环的世界中都会有一些细微的变化。

拉格纳的全名是拉格纳＝查＝布莱德艾奇，看到布莱德艾奇大家应该会想到历史中让黑色魔兽停止行动一年的男人，其实那个男人就是拉格纳本人。这部分剧情收录在《苍翼》的官方小说中，在某次循环中，拉格纳穿越时空回到 2106 年的第一次暗黑大战，同时他失去记忆并结识了兽兵卫和赛莉卡（现代抚养拉格纳兄妹三人的修女）等人，最后他为牵制住黑色魔兽而牺牲了自己。穿越回过去的拉格纳把自己的外套和剑留给了兽兵卫，兽兵卫一直将其保存好，并送给现代成为自己徒弟的拉格纳。



照美



神秘男子照美在游戏里出现的时候使用伪名哈扎马（Hazama），他的真实身分是当年暗黑大战中六英雄的其中一人，也是苍之魔道书的制作者。现在他所使用的身体只是一个临时用品，照美的本体是一团非人型的绿色异型，他可以说是让世界陷入混乱的元凶之一。当年，他找到了研究者雷利乌斯（Relius）等人，让他们协助自己进行“草薙”的研究，可试验中却意外的召唤出了黑色魔兽。之后他和六英雄的其他几人一起消灭了黑色魔兽，在战斗结束之后却突然背叛，杀害了同伴魔女奈因，在打算继续对其他同伴下手时被兽兵卫封印。至于他的真正目的，目前的作品中还没有明确说明。

杂志库



TIPS 事象兵器

第一次暗黑大战中，由六英雄之一的魔女奈因所开发的武装型魔道书。制造它们需要消耗无数的灵魂，不过其威力也是一般的魔道书所无法相比的。事象兵器一共有十个，要使用它们不仅需要有非常高的术式适应性，还需要有坚强的意志。内心脆弱的人使用事象兵器的话，心智会反被它们侵蚀甚至破坏，这也是大家在游戏中会看到个别角色经常情绪失控、暴走的原因之一。

事象兵器一览

名称	持有者
1. 巨人——建御雷神	不明，卫星轨道上的巨大兵器
2. 冰剑——雪女	琴恩
3. 魔枪——贝伯克	诺爱儿
4. 机神——妮梵娜	卡路路
5. 梦刀——六三四	兽兵卫
6. 斩魔——鸣神	白面
7. 雷轰——无兆铃	普拉提娜
8. 蛇双——永生蛇	照美
9 凤翼——烈天上	绑哥
10. 神辉——天丛云	ν-13

TIPS 次元境界接触用素体

人类制造出的核心体，它们可与“境界”进行接触，其作用是用于前往“门”进行探索，游戏中出现的少女ν-13就是次元境界接触用素体之一，素体同时是让黑色魔兽诞生的关键道具之一。

TIPS 境界

被称为“根源”的地方，具体不明。

琴恩＝如月＆白面

游戏的另外一位主人公琴恩当年和沙耶一同被照美带走，理由是琴恩身上拥有的“秩序之力”，照美想对其进行利用。被照美带走后，琴恩被送到了名门如月家作为养子，并进入了统制机构的士官学校学习，毕业后不久因在斑鸠内战立功而被称作斑鸠战的英雄，年纪轻轻就获得了统制机构少佐的阶级。琴恩原本是个沉着冷静的人，不过一旦遇到与哥哥拉格纳有关的事马上就会陷入疯狂状态变成病骄，使琴恩暴走的原因是他手上持有的事象兵器——冰剑雪女。琴恩从小就对哥哥拉格纳过度依赖，是个重度兄控。照美来到教会的那天琴恩得到了冰剑，精神尚不成熟的他很快就被雪女支配，所以拉格纳被砍断右手时他还是满面的笑容。



冰剑会让持有者对黑色魔兽产生强烈的憎恨，因此当琴恩遇上“黑色魔兽的心脏”——苍之魔道书的持有者拉格纳时，都会不受控制地想要去取其性命。



会让琴恩情绪失控的除了拉格纳还有一人，那就是琴恩的秘书官——女主人公诺爱儿(Noel)。诺爱儿和ν-13一样，都是人造的次元境界接触用素体，而且她们均是以拉格纳的妹妹沙耶为原型制造的，所以拥有和沙耶一样的外貌和声音。琴恩会如此憎恶诺爱儿有多方面的可能性，童年时拉格纳和沙耶的感情非常亲密，琴恩那时就对妹妹产生了一丝嫉妒心，在最新作的剧情中琴恩也提到过，当年教会被破坏的那天，是沙耶亲手将冰剑交给他的。再加上诺爱儿还是与黑色魔兽有关的次元境界接触用素体，在冰剑的影响下琴恩恨不得将她碎尸万段。

琴恩还有另外一个身分——六英雄中的白面。至于他为什么会是过去历史中的英雄，这也是因循环造成的。在某一次循环的世界中，当拉格纳和ν-13掉入炉里时琴恩也跟着一起跳了下去穿越时空，陷入濒死状态的琴恩遇到了蕾切尔，为了救他，蕾切尔将三辉神之一的须佐之男给琴恩当做新的身体，让琴恩成为白面重新复活。在消灭了黑色魔兽，照美背叛众人时，无奈之下白面让兽兵卫把自己和照美一起封印，数十年后白面被科学家九重唤醒，不过他的能力大部分还是被留在了次元的另一头，属于不完全体。被唤醒的白面失去了一部分记忆，他凭本能感受到黑色魔兽——拉格纳的波长，于是去寻找他。白面的身体上有16个眼睛，他可以通过这些眼睛看见会给世界带来灾祸的人身上持有的线，并去消灭他们。



TIPS 三辉神

被称为“源核心”，事象兵器的根源，分别为天照、月读、须佐之男。天照又被称为主核心，存在于境界的某个地方，只有继承了苍的人才能找到它；须佐之男是白面目前的身体；月读是蕾切尔持有的核心，用其可以张开绝对防御的结界。

TIPS 沙耶

沙耶是诺爱儿等素体的原型，她从小身体虚弱，因此修女才选择带她在魔素影响较弱的边境生活，虽然身体不好，但沙耶却有着“异常”高的术式适应性。关于沙耶目前官方只给出了极少的信息，最新作中有提到她就是统制机构



的最高权力者“帝”，以及就是她亲手把冰剑给了琴恩。至于年幼的她为什么要这么做现在大家有着种种猜测，有人猜她可能是被什么大人物借用了身体（连照美和雷利乌斯都对她十分恭敬），也可能是沙耶自身并不简单，希望这些谜在下一作中能得到解答。





脱离循环，诺爱儿＝梵密里欧

诺爱儿是一个非常特殊的存在，身为次元境界接触用素体的诺爱儿本来的名字是 μ－12，因丧失记忆而被没落贵族梵密里欧家收养。在一遍又一遍的循环当中，诺爱儿不断地寻找着生存的可能性。在最后一次循环中，她拉住了险些掉进炉中的拉格纳的手，黑色魔兽的精炼因此而失败，历史被改变，那一瞬间她也成为了“苍”的继承者。见拉格纳获救，一直身为旁观者的吸血鬼蕾切尔也决定站上舞台，她启动了三辉神中的月读张开了结界，阻挡了卫星事象兵器对城市的激光攻击，所有人都活了下来，循环被完全切断，众人得以踏入新的未来。



μ－12

诺爱儿过去的记忆实际是被封印了起来，那些被封印住的记忆是她对世界强烈的憎恨和绝望，如果诺爱儿回想起一切的话她就会变回原本 μ－12 的姿态，变成对自己以外的一切充满攻击性的战斗兵器。在最新作中照美为了某个目的而打算去破坏掉主核心天照，于是他决定利用苍的继承人诺爱儿。照美设法解开了诺爱儿被封印的记忆将她变回了 μ－12，不过最后还是被前来的拉格纳等人给阻止了。

总结

以上差不多就是《苍翼》目前推出的两作的主要内容，最新的发展是拉格纳从照美手中救出了诺爱儿，并得知了幕后黑手是自己的妹妹沙耶。琴恩在经历了许多事后内心变得成熟，用自己的力量控制住了冰剑，并和哥哥拉格纳和解。接下来众人将前往新的舞台斑鸠……

这个故事还有太多太多的谜，沙耶身上的故事、照美等人的真正目的以及这个世界的真相等等，《苍翼》的坑挖的实在是太大了（苦笑）。期待制作人们能在新作为大家带来更加精彩的故事。

与苍紧密相关的其他人

雷利乌斯（Relius）＆卡路路（Carl）



雷利乌斯是当年协助照美进行素体研究的研究者，也许是因为在试验中受到了某些影响，他的肉体没有老化一直活到了现在，向照美提出要绑架沙耶的也正是雷利乌斯，他以沙耶为原型制作了次元境界接触用素体的第 11～13 号。现在雷利乌斯是统制机构的干部，他被人们称为狂气的人偶师，同时也是少年卡路路的父亲。

卡路路虽然年幼但已经是最高等级的赏金猎人，他为了得到“苍”而一直追寻着拉格纳的踪迹。陪伴在卡路路身边的人偶是当年暗黑大战后遗留下来的事像兵器之一，同时这个人偶也是卡路路的亲姐姐艾达。卡路路原本并没有打算成为赏金猎人，他天生有着优秀的术式控制能力，统制机构看中了他的才能，将其招入了士官学校中，成为了琴恩等人的后辈。某天卡路路回家后，发现自己姐姐的肉体被埋进了事像兵器当中，这很明显是父亲的杰作，可是雷利乌斯在实验的途中突然失踪，留下了一个半成品。为了不失去自己最爱的姐姐，卡路路强忍着悲痛将实验完成并启动了事像兵器妮梵娜。从父亲留下来



的各种研究资料中，卡路路得知了苍的存在，察觉到这也许是可以让姐姐恢复人型的契机，卡路路带着姐姐一起踏上了寻找苍的旅程。在最新作中卡路路一度与父亲碰面，交战的时候发现父亲拥有的人偶兵器——伊古尼斯（Ignis）是用自己母亲的身体制造的，使得卡路路对雷利乌斯的恨意越来越深。

亚拉酷泥（Arakune）＆莉琪（Litchi）



亚拉酷泥是看上去像一团黑泥的怪物，体内寄生着各种虫类。其实亚拉酷泥原本也是人类，名为罗伊（Roy），是第七机关的炼金术师，同时也是天才科学家九重的徒弟。为了探知世界的“真理”，罗伊不听九重的劝阻，过于接近“苍”，导致自己失去了人型以及理性，变成了一味追求苍的怪物。

莉琪原本也是第七机关的研究员，同样是九重的徒弟。莉琪觉得罗伊会失去人型变成现在的这副样子自己也有责任，为了寻找让其恢复人型的方法，莉琪离开了第七机关，在城市中开了一间诊所并开始搜集各种情报。莉琪也尝试去接近苍，她认为这样也许就可以找到拯救罗伊的线索，不过这也使得她自己的身体开始出现各种不良症状。得知了莉琪的情况之后，照美打算将她变成自己的棋子，于是他以拯救亚拉酷泥的线索为诱饵，将莉琪拉拢到了统制机构。



TIPS　第七机关

由众多科学家组成、常年与统制机构对立的组织，和以术式的力量为主体的统制机构不同，第七机关提倡不依赖魔素的科学技术。为了彻底根绝术式的存在，第七机关正研究着将“魔道书”无效化的方法。

杂志库

TIPS 九重

第七机关的科学家，是兽兵卫和魔女奈因的女儿。为了替母亲报仇，九重一直在研究着消灭照美的方法，但不知为何，她执着于以“科学”的方法去报仇，在第二作的故事中甚至研发出了大量的核弹，因此被白面责怪。





“《苍翼默示录 连续变幻Ⅱ》”开发者密谈

新角色的诞生



梶茜（美术设计）



关根一利（设计员）



加藤勇树（美术设计）

——这一次推出的新作一下子就增加了四位新角色，个个充满个性魅力十足。今天我们就请森利道、加藤勇树、梶茜以及关根一利先生来谈一谈关于角色的设计过程，或是创作灵感之类的话题吧。

在这些角色中，各位有觉得哪位角色是比较容易画的吗？

加藤： 我个人的话，觉得松鼠真琴（Makoto）比较好画。

森： 说起真琴，这个角色融入了相当多工作人员的创意在里面，大家都对她很有爱呢。对了，大家一开始对真琴的成品稿是什么印象啊？（坏笑）

梶： 我的第一反应是“你们这群人太猥琐了”。

森： 哈哈，果然是这种印象。

加藤： 我觉得这种简单明了的服装感觉不错。

森： 当时从加藤口中诞生了一句名言“真琴是南半球，莉琪是北半球，诺爱儿是地平线（指胸围）”，一群人笑疯了。

加藤： 没办法，诺爱儿我是越画越觉得，这个角色真是各种贫呢……

——关于新角色魔法少女普拉提娜（Platinum），她最初登场时的造型是全身被斗篷遮挡住的，当时你们就已经决定拿下斗篷后是现在这种形象了吗？

森： 不，一开始我们只是设计了一个穿斗篷的形象，后来我觉得弄个魔法少女应该挺有意思，于是画了个草稿注明了大致要素，然后丢给加藤他们去设计了。

加藤： 公司的大伙看到方案后都吓了一跳。



森： 其实啊，我一开始设计的发型是双马尾哦，谁知道稿子转了一圈回来后，不知道怎么回事就变成这个样子了，我叫现在这发型为“香蕉头”。

——说到造型，



μ-12的打扮也相当个性呢，很多玩家看到最初公布的人设图时都不禁感叹尺度。

森： 那个啊……其实我一开始做设计时还是时刻提醒自己：“千万不能太过头，千万不能太过头。”一开始的设计其实还没那么开放的，不过公司的某个同事跑来看过我的设计之后，跟我吐槽说设计的不好，然后不停地跟我灌输思想说要做设计就要放开来大胆地画，结果我就按照他说的来画了，最终画出了这个超级大胆的服装（无奈地笑）。

梶： 哦，那个整天说这个不够诱惑那个不够性感的同事啊（笑）。

森： 前阵子加藤在画游戏特典图时，那家伙还跑去洗加藤的脑哎。

加藤： 是呀，惨遭毒手的我最后也画出了一堆糟糕图（一脸正经地推卸责任）。

——四位新角色都是因什么样的创意而诞生的呢？

关根： μ-12的诞生是因为有制作人员表示，想要增加一个可以进行空间压制的角色。这个角色的设计实在是非常的辛苦，因为是设置系，一不小心做过头的话就会变成超级赖角，但太弱的话也不行，在设置方面我们可是绞尽了脑汁。

——那真琴和法尔肯海因（Valkenhayn）呢？

关根： 这两名角色的关键字分别是“拳”和“腿”，真琴像一名拳击手一样每一拳都力度十足，为了表现她的这个特点，D键蓄力攻击的演出也特意设计了较强的冲击感。而法尔肯海因则是各种动作优雅的腿技，结合他可以变身成狼人的设定，在连段中不断地变身来切换状态，整个画面华丽而帅气。

——前三位的特点分别是设置、拳、腿，那么剩下的普拉提娜又有什么样的特点呢？

关根： 设计时我跑去问过森先生这个问题，结果他给我来了句“什么都能做”。

众人：笑。

森： 给普拉提娜设计了那样可爱的造型，我相信喜欢她的玩家一定很多（对LOLI控的数量充满信心）。为了让更多的玩家可以操纵她，因此我们在设计过程中将难输入的指令都给排除掉，只要通过按D键就可以得到各种功能的魔法道具。在设计招式的时候，我们参考了很多魔法少女相关的作品呢（笑），这点大家从普拉提娜的招式名字中就应该能够看出来了。

——今后还有想要增加的角色吗？

关根： 这是当然的，今后我们还会带来更多让玩家吃惊的新角色哦，请大家期待吧。



《苍翼默示录》系列非街机作品一览





作品名	机种	发售日
《苍翼默示录》	PS3/X360	2009 年 6 月 25 日
《苍翼默示录 携带版》	PSP	2010 年 2 月 25 日
《苍翼默示录》	PC	2010 年 8 月 26 日
《苍翼默示录　连续变幻》	PS3/X360	2010 年 7 月 1 日
《苍翼默示录　连续变幻 II》	PSP/3DS	2011 年 3 月 31 日
《手机苍翼》	手机	2010 年 8 月 19 日
《苍翼默示录 战斗 × 战斗》	NDSI（下载游戏）	2010 年 1 月 27 日

周边和其他





官方商店

ARC 为《苍翼》开设了官方周边商品的贩卖网站（http://shop.broccoli.co.jp/maker/arcsystemworks_shop/）。这里会不定期地更新从衬衫、毛巾、鼠标垫到抱枕等杂七杂八的周边商品，大多数商品都数量有限，推出没过多久就会被FANS抢购一空。不过此网站不提供往外国发货的服务，国内的 FANS 只能通过在淘宝之类的地方找日货代购来买了。



▲诺爱儿泪目鼠标垫。



▲可爱的兽兵卫马克杯。



▲照美的武器，售价 37800 日元（折合人名币将近 3000 左右），虽然价格不菲，但开始预订没几天就已经断货。



▲松鼠真琴的衬衫，给小女孩穿上的话身后就像长着一个大大的尾巴，非常可爱。



▲英俊的亚拉酷涅？据说这件衬衫因受到大批 FANS 投票支持才诞生的 orz...



▲为纪念 2010 年在斗剧获得冠军的角色桃卡卡，特制的衬衫。



◀官方漫画短篇集，由多位画师共同执笔。



▲为纪念新作而推出的等身超大毛巾。



▲Q 版人物挂饰。

不定期更新的《苍翼四格》

在《苍翼》的官方网站中专门开设了一个四格漫画连载的栏目，画师有马七助会不定期地更新各种让人捧腹的可爱四格，大家可以随时去浏览。http://blazblue.jp/bluman.html

报告书



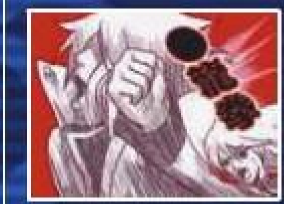
漫画

由漫画家小早川ハルヨシ执笔的《苍翼》漫画版连载，故事内容完全遵循原作。漫画采取网络更新的方式，在线浏览的地址为 http://www.famitsu.com/comic_clear/se_blazblue/，完全免费，笔者截稿此文时漫画已经更新到了第七话。国内有爱的玩家也对漫画进行了汉化，在贴吧等地方放出供网友浏览。



苍翼广播（ぶるらじ）

为了给家用机的宣传造势，2009 年四月起 ARC 在官方动画频道中推出了专题广播节目，邀请了游戏中的声优杉田智和、今井麻美以及近藤佳奈子担当节目主持。节目的内容大致是游戏作品的介绍、开发过程的趣闻以及各种趣味游戏栏目，杉田和今井 2 位资深宅在节目中经常加入各种经典、流行 ACG 作品的捏他，制作者也配合话题绘制了各种有趣的图片，节目的全过程非常的欢乐。第一集播出之后，该节目的点击量在当天就直奔至排行榜前三，官方工作人员也没想到反响会如此好，之后便以 15 ~ 20 天左右一集的速度更新，并邀请了游戏中其他角色的声优、石渡太辅、森利道等制作人作为嘉宾。玩家们通过这个节目，可以了解到很多关于《苍翼》的开发故事。官方的动画节目网站在国内浏览起来比较繁琐，不过已经有辛勤的爱好者将它们搬运到了土豆等国内的视频网站，大家只要搜索关键字“ぶるらじ”即可找到。









好了，本次的特别企划到这里也差不多该结束了，通过这篇文章如果能让更多的玩家喜欢上《苍翼》，笔者就心满意足了。《苍翼》是难得的一款在系统、剧情等多方面都相当出彩的格斗作品（我不是 ARC 的托儿，真的 *`\`* ），无奈因街机普及问题，最初在国内拥有的玩家群少的可怜。不过随着掌机、PC 等平台版本的推出，再加上方便的网战，使得国内投入的人渐渐地开始增多了，现在几个相关的联机网战群每天都相当热闹，感兴趣的朋友快点加入进来吧！（小编：打住！我让你写企划感想不是让你来传教的。笔者：对不起 OTL）

苍翼默示录 连续变幻II	Arc System Works	格斗
多机种	ブレイブルー コンティニュアムシフトII	日版
	2011年3月31日　1～2人	4980日元
	对应机种为PSP、3DS	对应玩家年龄：15岁以上

让无数粉丝望眼欲穿的《苍翼默示录 连续变幻II》终于登陆到街机以外的平台上，虽然掌机的操作感不太乐观但并不对游戏本身的优秀素质造成影响，连同新角色在内的18名风格各异的个性角色、越发严谨的对战系统、庞大的剧情体系、丰富的追加内容等要素都让人欲罢不能。下面将放出核心的对战系统与新角色的简要攻略，相信能给刚接触《苍翼》系列不久的朋友们带来一些帮助。

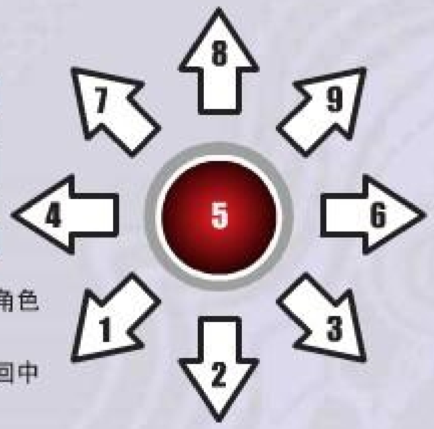
文 狼来了＆滚少 美编 NINA



操作指南

文中的按键设置（玩家可在按键设置中自由更改）

十字键	方向移动
×	A 攻击
□	B 攻击
△	C 攻击
○	D 攻击



文中无特别指出的都以角色在画面左侧为例

方向键上的8个方向及回中用小键盘的数字代替



1. 体力槽：角色的体力上限都各有差异。
2. 防护罩槽：根据剩余量的不同会发生颜色的变化。
3. 防御雷管槽：雷管的上限数因角色而异。
4. Burst
5. 能量槽
6. 角色专属能力槽：表示角色特有能力的能力槽，部分角色没有能力槽，部分角色则以数字的形式表示。
7. 剩余时间

新手模式

为了照顾一些不擅长格斗游戏的玩家而专门设置的一个贴心模式，选人时将角色下方的TECHNICAL切换为STYLISH即可使用。此模式最大的特点在于，玩家不用输入复杂的指令，只要用按键配合方向（如←＋△）就可以轻松地使出各种招式并进行简单的连段，普通模式下需要输入复杂的指令并耗费50% HG来发动的招式（如Tager的“顺／逆时针任意方向二圈＋C”）只需要按稳特定的按键待屏幕上方的槽蓄满后便能自动发动。需要注意的是选用新手模式的角色无法使用Burst系统。

游戏模式简介

TUTORIAL	教学模式，从基础的攻防到每个角色特有的战术指南应有尽有。
ARCADE	街机模式，与街机版的内容相同。
VERSUS	对战模式，与玩家选定的CPU进行对战。
SCORE ATTACK	分数排名模式，和固定顺序的CPU进行连续对战。
TRAINING	练习模式，用来做角色对策、练习连段的模式。
CHALLENGE	挑战模式，玩家需要完成选定角色的各种连段挑战。
LEGION 1.5	军团模式，通过不断地战斗来扩大自己的队伍，最终制压整副地图。
ABYSS	深渊模式，通过战斗来强化自己的角色，与各种强劲的对手战斗以抵达深渊的尽头。
STORY	故事模式，在收录了家用版全部故事的基础上追加了新的故事。
GALLERY	鉴赏模式，查看图片、CG、音乐、奖章等要素，还能购买游戏的开发资料、角色的追加颜色等要素。
NETWORK	联机模式，与别的玩家进行联机对战的模式。
OPTION	各种设置，可在此项中更改系统、对战、画面、音效、按键等设置，还可以进行媒体安装以改善游戏的读取速度。







©Arc System Works

对战系统

通常技连锁
Revolver Action

使用一个通常技之后，用其他的通常技来取消收招硬直以形成连续攻击，每个角色的通常技都有各自的连锁方式，不过大多数都是以 A 系→ B 系→ C 系这样从快到慢的顺序进行连锁的，玩家们在开始练习一个角色的时候首先要弄清的就是通常技的连锁路线，这是基础中的基础。

D键攻击



《苍翼默示录》的特色之一，每个角色的特征所在，按下 D 键或者输入带有 D 键的招式指令便能发动每个角色特有的特殊攻击。

跳跃、二段跳跃、大跳跃、跳跃取消



输入 7/8/9 方向可进行跳跃，每个角色都有部分通常技可以用跳跃来取消收招硬直。

角色于地面跳起后再次输入 7/8/9 方向就能进行二段跳跃，个别角色没有二段跳，而有些角色可以进行三段跳跃。

快速输入 1/2/3 方向后输入 7/8/9 方向发动的跳跃会变成带残影的大跳跃（High Jump=HJ），HJ 的上升速度、跳跃高度都要超过普通的跳跃，HJ 后也可以进行二段跳。

在特定的通常技中（包括空中的通常技）输入 7/8/9 方向后可以通过跳跃来取消通常技的收招硬直，这种行动称为跳跃取消（jc），jc 是压制、连段中的重要组成部分之一。

注：表述连段时为了将空中的 C 攻击与跳跃取消区分开，一般将空中的 C 攻击写成 JC（大写），而跳跃取消则为 jc（小写），大跳跃 C 攻击为 HJC（大写），大跳跃取消为 hjc（小写）。

前冲与疾退
Dash and Back Step



连续输入两次 6 方向可以进行前冲（空中亦可），大部分角色的地面前冲是向前奔跑，某些角色是向前跨步，而个别角色既不会向前奔跑也不能向前跨步，其中停止向前奔跑时会带有一定的惯性。疾退为连续输入两次 4 方向，每个角色的疾退过程中有着不同长短的无敌时间，因此疾退既可以用来躲过对手的某些攻击也可以用来拉开距离，注意在跳跃落地后的 5 帧（1 秒 =60 帧）以内角色不可疾退。输入一次 7/8/9 之后，快速回中后输入 6/4 方向就可以进行空中前冲 / 疾退，个别角色没有空中前冲 / 疾退，如果觉得 7/8/9 后迅速输入 6/4 比较困难，也可以在 7/8/9 之后输入 66/44 来实现空中前冲 / 疾退。

防御、防护罩、直前防御、直前防护罩

在对方发动攻击时按稳 4 或 1 可进行防御，防御时同时按下 A+B 键可以张开绿色的防护罩。普通防御在抵挡对手的某些招式时会消耗自身的体力，而通过防护罩来防御就可以避免被磨去体力，除此之外还可以拉开敌我双方的距离，制造从对方的压制中逃跑的空隙，但要注意利用防护罩防御时我方的硬直会增加。另外，在空中无法用普通防御来防御的招式（如 Ragna 地面上的 623C 等），张开防护罩即可防住，本作给许多通常技增加了“空中不可用普通防御来防御”的性能（如 Ragna 的 5B、5C 等），因此在空中使用防护罩来进行防御变得非常重要。

直前防御（简称“直防”）的意思是在对手的攻击命中自己的前 8 帧以内进行防御，这时角色全身会呈一瞬间的白光状态以表示直防成功。直防的好处是减少自身防御时的硬直，并且会增加 3% 的 HG，有不少攻击只有通过直防才能进行确反（注）。直前防护罩指使用防护罩来进行直防，同时拥有直防和防护罩防御的特点：拉开敌我双方的距离、硬直比普通防御小且可以在空中防御原本不可普通空防的招式。

注：确反的全称为“确定反击”，指成功防御对方的进攻后给予对方必定会命中的攻击。



防御奖励
Guard Bonus

在一定的时间以内（7 秒左右）连续防御对手的攻击，之后继续防御时所有的防御都会自动变为直防。



危险、消极状态

防护罩并不可以无节制地使用，张开防护罩时会消耗画面上方的 Barrier Gauge（防护罩槽），不使用防护罩时该槽会慢慢地回复。如果将防护罩槽全部耗尽的话角色会进入危险状态，此时角色的体力槽中会出现“DANGER”字样，危险状态下不仅无法使用防护罩，受到对手的攻击时所受伤害是通常状态下的 1.5 倍（若是连段的话，伤害从第二击起会变成 1.2 倍）。除此以外，还有一种情况也会进入到与“DANGER”类似的不利状态之中，那就是在战斗中连续使用疾退（包括空中疾退）等逃跑类的行动、不发动进攻等等的消极行为，达到一定程度时画面上会出现“Negative Warning”的警告，此时若再不接近对手或采取进攻之类的积极行动，就会进入消极状态，效果与危险状态相同，角色的周围会被红色的竖状线条围绕以表示处于消极状态中。



投、拆投、指令投

按下 4/6B+C 可以在地面或空中使用投技，不输入方向只按 B+C 的话系统默认为 6B+C，其中大部分角色在地面使用投技时根据输入方向的不同，投技的动作也不相同。

被投的角色头上会出现一个绿色的感叹号（简称“绿投”），此时被投的一方立刻按下 B+C 就可以拆投，拆投时间一共有 13 帧。如果在对手防御连续压制的途中、或是受创时对其使用投技的话，对手头上会出现两个紫色的感叹号（简称“紫投”），这种情况的拆投时间为 27 帧。绿投的拆投时间是 13 帧以内，在紧张激烈的对战中有时候很难凭反应去拆投，因此很多玩家在对手靠近的时候就会因害怕被投而马上按下 B+C 键，这么做确实不容易被投，但风险是相当大的，很多角色都有回避投技的攻击或进攻方式（如

Ragna 的 6D、Litchi 的 66 J2D 等），遇到这些招式一旦乱拆投就会受到重创。为避免这种情况，可以使用防护罩附加拆投的技巧：按稳 4 或 1 防御的同时按下 A+B+C 三键，这样既可以防御对手的攻击，也可以达到拆投的效果。不过需要注意的是，在玩家输入过一次投技的指令或是使用 A+B+C 这种附加拆投的防护罩后，会出现短暂的无法拆投时间，这时如果被对手投中的话头上会在相应颜色的感叹号上出现红色的交叉，这种红叉投是无法拆掉的。另外在出招硬直没有结束或是招式刚发生的瞬间被投的话同样会变成红叉投，画面中会出现“Throw Counter”的字样来表示。需要通过搓招来使用的投技称之为指令投，与普通投技不一样的是指令投在非紫投状态下时不能被拆投。



地面起身、空中受身

游戏的地面起身方式非常丰富，有四种：紧急起身（倒地后按 ABC 当中任意一键）、前滚起身（倒地后按前方向 +ABC 中任意一键）、后滚起身（倒地后按后方向 +ABC 中任意一键）、原地起身（倒地后按下方向 +ABC 中任意一键）。其中紧急起身的过程中角色完全无敌，是绝对安全的起身方式，不过容易被对手继续压制；前滚、后滚起身可用来与对手拉开距离以躲开对手的压制，不过并不是全程无敌，前滚的无敌时间非常短，后滚相对长些，当无敌时间结束，被打到的话自身是空中受创判定，容易被带入空连。原地起身的起身时间最短，对手没算准压起身的时机出招的话容易被反击，偶尔使用可以起到转守为攻的作用，但要注意起身途中是没有无敌时间的。空中受身同样是按 ABC 中任意一键，不按方向是原位置受身，配合前后方向键可控制受身时跳跃的方向。



Burst

同时按下 A+B+C+D 四键即可发动 Burst，发动中角色会进入全身无敌的状态并在自身的周围放出冲击波将对手弹飞。

Burst 有两种，分别为绿色 Burst 和金色



Burst。在防御、受创、倒地等状态下发动的是绿色 Burst（简称“绿霸”……汗），绿霸释放的冲击波会将对手弹至远处，可以强制中断对手的连段，用于逃命。而在绿霸以外的情况下发动的，则是金色 Burst（简称“金霸”），金霸的作用是将对手垂直地弹向空中，在对手下落至地面前可以对其进行追击。

Burst 的使用次数是固定的，刚开局时角色的头像下方都会有两个 Burst 图标，其中一个红色的表示可用，另一个灰色的不可用，只有当自己被对手赢取一小局在下一局开始后灰色的 Burst 才会变为红色的可用状态。

能量槽
Heat Gauge

相信玩过格斗游戏的玩家都不会对能量槽陌生，在角色进行攻击、防御或是受创的时候该槽就会增加，达到一定程度后（通常是 50%）玩家就可以使用对应的招式等需要消耗能量槽的行动。当角色的体力低于 35% 时，即使站在那儿什么都不做，能量槽也会随着时间的流逝而增加。

注：Haku-men 没有能量槽，取而代之的是 Haku-men 拥有属于自己的特殊的剑气槽。

防御雷管槽、破防
Guard Primer & Guard Break

防御雷管槽也称为破防槽，是位于剩余时间下方的由数颗雷管状图标构成的计量槽，雷管的上限数量因角色而异。当角色防御对手特定的攻击时，该雷管数会慢慢地减少，被消去的雷管会随着时间的经过慢慢回复，当最后一颗雷管被消去的瞬间角色就会陷入破防状态，此状态下的角色会有很长的一段时间无法作出除绿霸以外的任何行动，且被投了也无法拆投。另外，使用绿霸后雷管数会大量减少且本小局内不会回复，具体的减少数因角色而异。

雷管的恢复速度与角色当前的状态有关，分别是：对方防御中（大恢复）、对方被打（中恢复）、通常状态（小恢复）、被打（微恢复）、防御中（不恢复）。



快速取消
Rapid Cancel

快速取消简称“RC”。拥有 50% 以上的 HG，出招打到对手时（被防亦可，但不能挥空）只要同时按下 A+B+C 三键就能以消耗 50% 的 HG 为代价，立即将招式的所有硬直取消，取消后可马上进行任意行动。个别角色的个别招式无法 RC，如 Tager 的指令投在命中对手后的动作中不能 RC。

防御反击
Counter Assault

简称“CA”。在防御对手的攻击时，输入 6A+B 即可消耗 50% 的 HG 发动 CA。大多数角色的 CA 效果是将进攻中的对手弹开，本身并不具备杀伤力，个别角色的 CA 技是移动型，以全身无敌的状态穿过对手移动到其背后，还有个别角色的 CA 是投技。



Counter 与 Fatal Counter

Counter（简称“CH”）是格斗游戏中比较常见的系统，每个角色在出招的整个过程中都有一段固定的被 CH 时间，在这个时间内若受到对手的攻击，画面中就会出现“Counter”的字样来提示。CH 攻击的特点是被 CH 一方的受创硬直时间增加，通过这个系统玩家可以打出一些通常命中时无法接上的连段从而造成更大的伤害，如 Jin 的 5B（CH）→ 6C。



而 Fatal Counter（简称“FC”），则是以一些特定的招式（如 Litchi 持棍状态下的 6A、空手状态下的 5C 等等）打出 CH 攻击，FC 攻击比起 CH 攻击会增加更多的受创硬直时间，此外 FC 之后的连段中所有招式的受身不能时间都会增加 2 帧，因此 FC 后可以打上一些特殊连段，不过大部分角色的 FC 起始技都不容易直接命中对手。

杂志库

受创状态

地面受创	在地面上遭到对手的攻击，分为蹲姿受创和站姿受创两种类，地面受创时受创硬直结束后角色会自动回到正常状态。
空中受创	在空中受到对手的攻击，当受创硬直结束后，玩家若不主动按键受身的话，角色直到落地为止都不会有任何动作，对方可进行任意追打。
弹墙	本作新增加的系统，在版边或近版边被部分招式打中后角色会撞到墙上并向下坠落，长时间不能受身，条件允许的情况下进攻方可以进行追击。
摇晃	被部分招式打中后角色会以受创姿态站在原地动弹不得，虽然经过一段时间后会自动恢复，不过玩家在摇晃状态中通过连按 D 以外的按键，可以让角色更早地解除该状态。
冰冻	遭到 Jin 的 D 系攻击时，角色会被冰块冻结住，不过冻结时间一旦结束该状态便会立刻自动解除，玩家无需通过任何手动操作来解除。



一击必杀

Astral Heat

当对战进行到决胜局时（赢了这一局后自己会获得胜利），以下的几个条件：

1. 对手的体力低于 35%
2. 自己的 HG 槽达到 100%
3. 拥有一个可以使用的 Burst



上述条件全部满足的话角色的头像就会开始闪烁，此时就可以发动一击必杀了（简称“AH”）。AH 的使用条件较为苛刻，大部分 AH 都难以在连段中带入，还有部分无法从连段带入，单发的命中率低得可怜，且当对手的体力在 35% 以下自己还有 100% 的 HG 时随便用上一套连段就可以解决掉对手，所以 AH 的惟一存在意义便是华丽地轰杀对手！

新角色攻略



Makoto=Nanaya

以超高的火力和强力的二择来秒杀对手

基础立回

属于拳击系的 Makoto 比较擅长近距离战斗，和对手处于中远距离时不要轻易乱动，这个位置对 Makoto 来说比较不利，需要想办法接近对手。除了利用普通的移动接近外，偶尔可以利用一下 3C，这招发动时角色处于低姿势并有头体属性无敌的效果，可以避开很多攻击。

靠近对手时用发生快的 2A 或是在有一小段距离的地方使用 5B，来牵制住对手的行动。靠近对手后利用 2B、6B、2C 或是投进行多择，2C 回报虽大但发生慢用来进行二择有相当大的风险，推荐用 2A 点几下，然后带入 6B 或者 2B 进行二择，一般基本无法靠反应防御只能猜，择到对手后带入 214A 追加 C 再追加 C 连打来输出伤害，版边时还可以接上 5A 来继续连段；近版边择到对手时可以直接带入强力的 D 蓄力类连段。

Makoto 的搬运能力非常优秀，一套连段打完对手差不多都会被送到版边，接下来要做的就是将对手困在版边，不让其逃跑。倒地的对手往往都会想要利用前滚来逃离压制，此时 Makoto 可以通过 2A 连点或是 2B 攻击，对手一旦前滚就会被打成浮空状态。

在版边打连段的时候，玩家偶尔可以选择用 5D、JD 等对手无法在空中受身的招式收尾，然后在对手起来之前使用 236A，没有升龙等无敌技的对手在倒地起身后就只能老老实实地进行防守、被择，236A 作为飞行道具而言它的持续时间非常长，是非常强劲的压制手段。

对空方面，在地面上的话可以使用头属性无敌的 6A，空对空可以根据对手的具体位置选择 JA 或是 JB，对手在与自己处于同一水平线上时使用 JA 应对，若在比 Makoto 高不少的位置就可以用 JB，JB 的上方判定非常优秀。空对地的话用 JC 和 J2C，J2C 用来骗对方的对空时间差。

推荐连段

5Aor2A→5B→5CC→6BC→5DLV2（RC）→2C→214BDLV3→Dash236ADLV3→2C→2DLV3→5CCor5B6A→JB→JB→623CDLV3

5Aor2A→5B→6C→214B→JA→JB→延迟JB→延迟623C→延迟派生D（特意打空）→5B→6A→JB→JB→623CDLV3

5Aor2A→5B→5CC→6BC→5DLV2（RC）→2C→214BDLV3→2C→236ADLV3→2C→2DLV3→JD3→5CCor5B6A→JB→JB→623CDLV3

236A→5CC→2DLV1→5CC→JB→JDLV3→Dash5B→6A→JB→JB→623CDLV3

214AB（RC）→5CC→2DLV1→5CC→JB→JDLV3→236ADLV→6A→JB→JB→623CDLV3

6投→6A→2DLV3→JDLV3→236ADLV→6A→JB→JB→623CDLV3（版边）

4投→2B→6A→2DLV3→5CCor5B6A→JB→JB→623CDLV3

623C(CH)→延迟派生D（特意打空）→5A→6A→2DLV3→2C→214BDLV3→2C→214B→JB→JDLV3→5DLV3



Valkenhayn=R=Hellsing

在两种形态中随意变换的狼人管家



基础立回

Valkenhayn 的一大特点就是可以通过 D 键来变身成狼的形态，攻击招式和人类形态时完全不同，通过将两种形态下的招式灵活搭配，以衍生出各种立回方式及大伤害连段是取胜的关键。

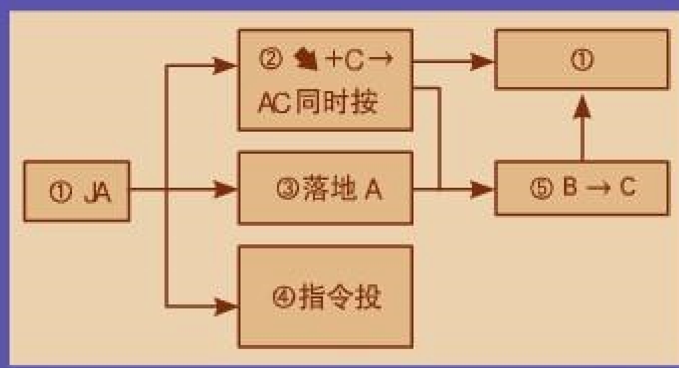
人类形态的 Valkenhayn

以腿技为主，他的腿技判定、距离以及持续都非常优秀，其中 5B、5C 是中距离战时非常好用的通常牵制技，5C 打出 Counter 或蹲姿的对手时还可以直接使用 236C 带入连段，此外还有发生虽慢，但距离和回报都非常可观的中段技 6C。

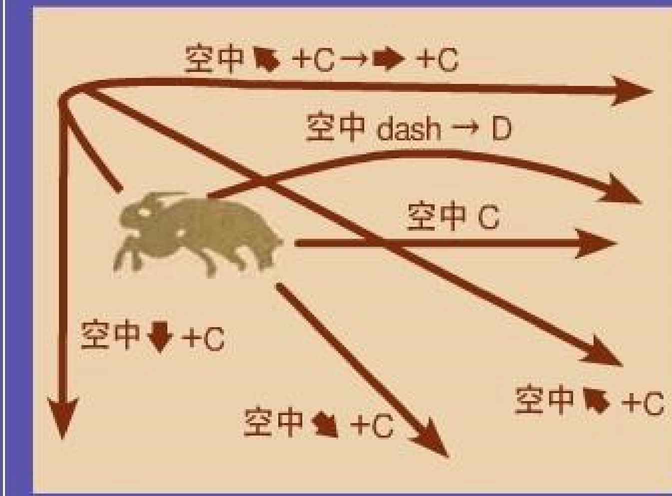
人类形态的机动性较低是角色的一大缺点，需要狼形态来弥补这一不足。按 D 键可直接变身，变身成狼之后拥有各种高速移动手段，并且有着强大的突进技、对空技（5B，人形态对空技为 2C）。不过有一点需要注意，那就是处于狼形态的 Valkenhayn 是无法进行防御的，特别是在对手有能量可以使用大范围招式（如 Jin 的 632146C 等）的时候，最好不要轻易地变身（变身有硬直时间）。

对战中 Valkenhayn 以人类形态的 B、C 系进行中距离的牵制，中途切换成狼形态利用 JB、5A 或指令投来撕开对方的防守。想要快速接近或远离对手的话，可以变成狼形态在空中进行前冲或疾退后立刻按 D 键变回人型，利用这种方法可以实现各种轨道的高速移动。

狼形态的破防手段示例



狼形态在空中的飞行路线示例





推荐连段

5B→5C→236A
6B→B→C→236C→9D→JA×3→236A→236B→5C→JB×2→落地5D→5B→5C→JB(jc)→JB→JC
2A→2C→236C→9DJB→3C→JA→落地5B→236B→236B→5C→JB×2→落地5D→5B→JB(jc)→JB→JC
3C→2C→6B→2C→6C→2C→J214B→2D→236A→236B→236A→236B→5C→JB→JB→落地5B→JD→JB(jc)→JB→JC（版边）
起跳JC(RC)→JC→5B→5C→236C→9D→JA×3→236A→236B→5C→JB×2→落地5B→JD→JB(jc)→JB→JC（蹲姿）
6A(CH)→5C→JB→J214B→9D→JA×3→236A→236B→5C→JB×2→落地5B→JD→JB(jc)→JB→JC
投→2C→6B→2C→6C→2C→J214B→2D→236B→236A→236B→5C→JD→JB(jc)→JB→JC（靠近版边）
空投→236C→9D→JA×3→236A→236B→5C→JB×2→落地5B→JD→JB(jc)→JB→JC



Platinum=The=Trinity

可爱有趣的魔法少女

基础立回

Platinum 的特色系统是随机出现的各种魔法道具，在战斗中按下 D 键就能随机得到一种魔法道具，玩家从 HG 槽上方的小图标可以看到道具的剩余使用次数以及接下来会得到的道具种类，通常道具一共有 6 种，他们的出现顺序是完全随机的。

魔法锤：要活用这个道具的话需要积极地接近对手，虽然没有特别大的杀伤力，但魔法锤有着非常强的破防能力，对手雷管数不多的时候敲上一两下就可以破防了。

平底锅：平底锅也是近战用的道具，对手被击中后会有很长的无法受身时间，适合在连段中使用。另外，装备平底锅时，跳起的瞬间立即按 D 键是一个几乎无法反应的超高速中段。

魔法导弹：发射后会以加速度向前进行水平飞行的导弹，对手防御住后会产生一段比较长的防御硬直时间，玩家可以利用这个导弹作为掩护，趁机接近对手。

魔法炸弹：以抛物线将炸弹扔出，主要用于中距离牵制。炸弹一旦扔出之后，即使 Platinum 本人受到攻击也依然有攻击判定。

球棒：球棒攻击发动后从第 1 帧起便有无敌时间，被压制时可以当作无敌技来使用。

猫猫锤：距离很远的牵制技，使用次数也很多，填补了 Platinum 在远距离时缺乏快速进攻手段的空白。JD 虽然也是中段但命中对手后不容易进行追击。

一般开局后 Platinum 先和对手拉开距离，放出 214 系列的泡泡牵制住对手的行动，然后立即按 D 键召唤魔法道具并根据道具的种类来采取不同的行动。贴近对手时可以利用 2A、2B、6B 和移动指令投进行压制多择，若遇到想要用 2A 打断我方压制的对手，可以适当地加入 6C。对空方面有头属性无敌的 6A，如果和对手有一段距离的话还可以选择 JC，距离较长的 JC 是很好的空中牵制技，不过由于发生较慢，在空中疾退或是垂直跳跃时使用会比较安全。

推荐连段

5B→5C→236B
2A→2B→5C→236B
2A→(2A)→2B→5B→5C→3C→22C
3C→22C→RC→2C→214A→HJC(jc)→JB→JC→236AAA
6A→6C→JC(jc)→JC→236AAA
5A→5B→6A→6C→J236C→JC→微Dash→5C→236B
2A→2B→5C→236B→5C→2C→214C→HJC(jc)→JB→JC→236AAA（版边）
6C→236C→JC→5C→236B→5C→2C→214C→6A→HJC(jc)→JC→236AAA
投→5C→236B→6C→延迟JC→6A→HJC(jc)→JB→JC→236AAA（版边）
空投→5C→HJB→JC(jc)→JB→JC→236AAA



首届全国棋牌网络争霸赛



如今，手机游戏已经成为很多玩家休闲娱乐的首选。而在手机游戏里，棋牌类游戏又是玩家们最喜闻乐见的形式。和普通游戏相比，棋牌类游戏更能锻炼人的大脑，同时也能给玩家带来更多的精神愉悦。中国移动这次举办的首届全国棋牌网络争霸赛，在活跃全民娱乐气氛的同时，充分挖掘了手机游戏的潜力，这让广大普通玩家深刻感受到了手机游戏所具有的独特魅力。

手机游戏，我们的生活！

玩家 ID：jupiter_ken

职业：IT 公司白领

参赛项目：中国象棋



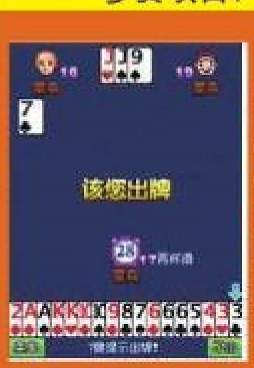
我作为一个游戏玩家，对于整个游戏行业还是非常关注的，所以首届全国棋牌网络争霸赛一开始我就参加了。因为小时候非常喜欢象棋，所以就一直在象棋区和其他玩家们对垒。要说起用手机玩象棋，应该还是第一次，这种感觉是非常奇妙的，两个人身处在不同的地方，却因为一个手机游戏紧紧连在一起，这让我既兴奋又紧张，而一开始也因为过于紧张输了好多场，不过到后来就逐渐适应了这种新的游戏方式。和两个人面对面下象棋比起来，手机对垒的最大不同就在于不能察言观色，比如我们平时下象棋，你可以从对方的动作里看出对方的心思，但在手机上就不同了，所以更能锻炼你的棋艺，看一步要知三步，这个过程也让我的象棋技术得到了不断的提高。

在去年的 12 月底，我还有幸参加了在北京人民大学举办的首届"全国棋牌网络争霸赛"热身赛，北京象棋队主教练张强大师亲临了活动现场，要知道这可是我小时候的偶像啊！以前在 CCTV-5 频道里经常看到张强老师的名局对战，现在能亲眼看到本人，感觉真的是棒极了！虽然我在现场只是和很多象棋高手过了招，没能和张强老师对话，但是和偶像见面的感觉真的是无法形容。没想到参加这次中国移动举办的比赛还让我圆了把追星梦，真的是小手机改变大生活。

玩家 ID：shinekira

职业：自由职业

参赛项目：斗地主



我是一个普通的服装店老板，平日空闲的时候主要是用手机上网看看新闻或者打打游戏之类的。知道首届全国棋牌网络争霸赛主要是因为看到了"留洋女地主"的事迹，一开始是听说她打牌的水平非常好，每天的胜率都在 85% 以上，我感觉自己的斗地主水平不错，所以就想挑战挑战，毕竟自己挺争强好胜的，所以这才自己开了服装店嘛。后来才发现这个"留洋女地主"不仅牌玩得好，而且还通过斗地主征婚，不限身高容貌，不提资产家境，只要斗地主积分能达到 7 位数以上就行。这下我就来了兴趣，毕竟一直忙着做生意嘛，也不能关了店门去谈恋爱，玩玩擅长的斗地主，征个女友多好啊。所以每天自己在店里一闲下来就用手机上网对战斗地主，好像我还真有一次遇到"留洋女地主"，打了一手春天牌，结果是我输了。现在在移动里的斗地主分数已经达到了 5 位数，虽然离着 7 位数还挺远，但是确实很有意思，最起码手机联网游戏这种形式真的是太有趣了，人与人对战其乐无穷嘛。



玩家 ID：angelchen

职业：质检员

参赛项目：五子棋



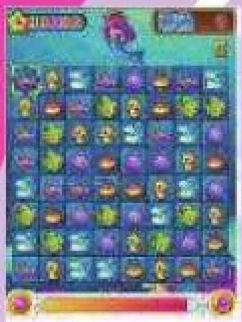
我是个质检员，平时就是和各种的化学药品打交道，工作里不能出一点差错，可以说是高度的紧张，所以工作结束后也需要放松。以前因为大学宿舍里有个五子棋高手，我和他关系不错，后来我也对五子棋爱不释手了。大学毕业后我们各奔东西，就很难找到朋友对弈了，大部分时间里也就是对着手机和电脑下棋，不过自从参加了首届全国棋牌网络争霸赛，我发现不用欺负电脑了，通过手机就能和人对战。而且这里面可以说是高手云集，激发了我无穷的斗志。自从毕业后，很久都没能和高手对战了，通过这次参赛咱算是明白了什么叫"人外有人，山外有山"。五子棋的成败往往在一步之中，和人对战不像欺负电脑那样简单，一定要积极思考。而且我在比赛里也认识到了不少的新朋友，我们平时除了聊聊棋艺也聊聊生活，现在我感觉又重新找回了大学生活里的那种快乐，真的挺感谢中国移动的这次活动，为我们棋艺爱好者搭建了这样的交流平台。



玩家 ID：笑靥如花

职业：在校学生

参赛项目：对对碰



其实我很少玩游戏的，只是偶尔玩玩电脑上的连连看、对对碰之类的，接触到首届全国棋牌网络争霸赛都是我男朋友的关系，他一直推荐我玩，帮他刷分，说最高奖励是欧洲双人深度 8 日游，还有冠军指环和荣誉证书。一开始他想玩五子棋，但是我玩得不太好，所以就一起玩对对碰了，我们两个晚上谁有时间就去玩这个刷分，白天我们自己用自己的手机练习，反正大学的时间也挺宽裕的，除了平时上课和实验之外，我都一直玩，晚上我们两个在一起约会的时候就刷分，挺快乐的。手机游戏给我的感觉是比较新奇的，能够随时随地的玩，不受网络局限，不过手机比较小，我比较笨，对对碰很要求技术，所以我玩不好总输，不过我的男友也不责怪我。现在手机上的省级周突围赛结束了，我们两个都没能晋级，可能我拉了他的后腿，嘿嘿。现在他又叫我一起来玩 139 说客了，说说我们俩玩棋牌游戏的那些趣事顺便猜猜冠军，猜对的可以得 800 元话费呢，我相信自己一定可以猜对的，女生的第六感可是超准的呢。4 月 16 日～5 月 8 日，139 说客见！

"棋开得胜"139 说客活动参与方式：

1. 电脑用户可登录说客页面 shequ.10086.cn 参与互动
2. 手机用户可登录手机 wap 页面 wap.shequ.10086.cn 或手机客户端参与互动
3. 手机用户可编辑短、彩信发送到 106581039915 参与互动
4. 手机用户可编辑短信 T 发送到 1065810311568276 关注手机游戏官方说客

注：使用手机客户端发布内容时，请添加 # 话题 # 号。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW
GAME NEWS STATION
栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

04.01 Enterbrain 公布上财年日本游戏业界统计数据，产业规模下降近一成，索尼系主机全面超越任天堂。

04.01 Banpresto 与 Bandai Entertainment Company 合并，成立了全新的“B.B. Studio”。

04.01 SCE 英国常务董事 Ray Maguire 宣布辞职。

04.06 Capcom 召开 Captivate 2011 活动，公开 Capcom 多年来首款动作 RPG《龙之信条》，由“《鬼泣》系列”精英团队打造。同时 Capcom 还公布了《丧尸围城 2 番外篇》，以及《街头霸王对铁拳》、《阿修罗之怒》等大作详情。

04.06 《DQ》掌门人堀井雄二透露《勇者斗恶龙 X》已进入开发后期，详情将于年底公布。

04.07 EA 首席执行官 John Riccitiello 在“广告时代会议”中发表基调演讲，透露《战地 3》的广告预算可能会超过 1 亿美元，目标是“打倒《使命召唤》”。

04.11 SCE 确认已经与著名 PS3 黑客 GeoHot 和解，今后 GeoHot 将不会再发布任何 PS3 破解信息。

04.13 可靠消息称 Wii 将从 5 月 15 日开始降价 50 美元。

INFO 新闻短波

稻船敬二开办两家公司

去年秋季宣布辞职的前 Capcom 首席制作人稻船敬二近日宣布其开办了两家公司，一家叫 Comcept，另一家叫 Intercept。前者是一家综合型娱乐公司，业务范围涵盖游戏开发与销售，以及书籍、音乐、电视节目的制作等。后者是专业游戏制作公司，该公司的目标是开发具有创新性的原创游戏，并且有着跨时代的魅力。



《鬼泣》团队全力打造！Capcom进军动作RPG市场









Capcom 公布《龙之信条》，这也许是《怪物猎人》与《上古卷轴》的结合体

Capcom 于 4 月 6 日和 7 日在美国举办“Capcom Captivate 2011”活动，同时公布了多款大作信息，这些信息于 4 月 13 日正式对外解禁。除了多款之前已经公开的游戏外，这次活动中还首次公布了一款备受关注的原创新作——《龙之信条》(Dragon's Dogma)，从目前公布的信息来看，本作应该是相当于 Capcom 为欧美玩家打造的《怪物猎人》！游戏对应平台为 PS3/X360，预定 2012 年发售。

《龙之信条》是一款“开放世界动作游戏”，开发团队由“《鬼泣》系列”的核心人员组成，包括该系列导演小林裕幸和伊津野英昭。游戏采用经典美式 RPG 的世界观背景，围绕剑、魔法与龙。玩家将会与三名 NPC 一起寻找袭击了他们的家乡渔村，并把它们的心抢走的龙。

伊津野英昭表示，《龙之信条》是他在中学时代就梦想开发的游戏，直到技术发展到今天的水平才有可能实现。本作将会是 Capcom 重点打造的一个全新品牌，投入了 150 名精兵强将。游戏从设计概念提出直到今天已有三年时间，实际开发也有两年时间。目前游戏的开发完成度为 50%。

虽然官方对本作的类型定义是动作类，但是本作在很多方面都更像当今的美式 RPG，实际上日本《FAMI 通》杂志对本作给出的类型定义也是“动作 RPG”。游戏中，玩家可以从三种角色类型中选择，分别是：攻击型的战士、魔法型的巫师与速度型的神行者，除此之外可能还有未公布的角色类型可选，性别与相貌可以自己决定。游戏将会以 4 人小队的方式展开冒险，玩家控制一人。其余 3 人由 AI 控制。在战斗中玩家可以抓住怪物的身体，爬到怪物身上，这是本作的一个重要系统。比如你可以抓住狮鹫的腿攻击，将其砍掉，或者顺着腿爬到狮鹫的头部攻击。比起只能围在怪物四周战斗的大多数同类游戏，这种战斗系统无疑更激烈刺激。

除了将带给玩家巨大而开阔的世界，本作中还有一座大城市可以探索，有 200 多名 NPC 可以互动，他们都有各自的生活和作息时间，所有居民都有真人配音。本作的游戏时间可以达到 30 ～ 100 小时，前者是主流程时间，后者是算上分支内容后的总游戏时间。可以肯定的是本作也会有在线多人模式，不过可能不是与其他玩家在线并肩作战，而是“借用”线上好友的 NPC 与自己一起战斗。

杂志库 ZAZHIKU.COM

PS3黑客诉讼案和解

SCE美国分公司与PS3黑客George "GeoHot" Hotz之间的官司案突然宣告和解。在4月11日，SCE确认已经与GeoHot和解，这位破解PS3的关键人物已同意今后永远不在网络上发布PS3的最新破解方法。

GeoHot依旧表示他在本案中没有做错。他说："我从未试图给任何用户造成麻烦或使盗版更容易。我很高兴有这么一场官司。"在这次的和解声明中同时明确表示GeoHot与最近索尼网站和PSN的黑客袭击事件无关。不过根据索尼从法院获得的暂时性限制令，GeoHot需要将其所有电脑和已越狱的PS3交给索尼，他的网站托管方Bluehost要将GeoHot网站所有访客的信息提交给索尼。



Wii将降价50美元

Wii发售至今已有4年半的时间，售价却总共只降低了50美元。当初Wii刚发售就有报道称其成本只有158美元，而至今Wii的标准价格仍然是200美元。去年初世嘉高层表示Wii就算降到120美元仍然可以盈利，如今随着Wii销量不断下滑，任天堂可能会大幅下调其售价。3月份美国任天堂总裁雷吉曾暗示将下调Wii的价格，最近来自美国零售渠道的可靠消息指出，从5月15日开始，Wii的价格将会下调到150美元，而且这很有可能是同捆套装的价格，其中免费赠送一张《马里奥赛车Wii》。

3DS本年销量预测

市调机构Screen Digest最近发布预测报告，其中指出到今年年底，3DS的累计销量预计为1160万台，这个数字可能大大低于任天堂内部制定的销售目标。研究人员认为，3DS的销售速度将无法与NDS媲美，因为当前智能手机与平板电脑对掌机市场造成了很大的冲击。Screen Digest预计到2015年3DS全球累计销量将会达到7000万台，而NDS在相同时间内销售了9100万台。



《丧尸围城2 番外篇》秋季开战



Frank West赌城大战，新剧情、新任务呈现新面貌

在"Capcom Captivate 2011"活动中公布的新作除了《龙之信条》外，还有一款《丧尸围城2 番外篇》(Dead Rising 2: Off the Record)。本作仍然是以Fortune City为舞台，但主角却是一代的Frank West，除了会有全新的故事与任务外，一代的拍照系统也会回归，还加入了新场景、道具、载具等，读盘时间将会缩短。本作预定于秋季发售。

故事讲述Frank West在一代的事件后成为新闻界的超级巨星，但是没多久人们就渐渐将他淡忘。为了恢复自己的事业地位，Frank参与了杀丧尸的电视节目"Terror is Reality"。他的第一个节目是在拳击场上与丧尸决斗，虽然他勉强获胜，却被主持人取笑他是个过气记者，而且身材发福还脱发。Frank很后悔参加了这个鬼节目，他想离开那里，但是意外发现了主持人不可告人的秘密。在他将证据拍摄下来之时，一群丧尸杀了过来，接着进入正式的杀丧尸阶段。

本作的剧情展开方式与原作很不一样，虽然背景相同，格调却截然不同，负责本作开发的是Capcom温哥华工作室。Capcom并未公布具体发售日与售价，不过相信将会以较为低廉的价格推出。

《马克斯·佩恩3》新形态登场



完全电影化体验，Rockstar又一个顶级大作即将诞生

几年前Rockstar公布了《马克斯·佩恩3》，从光头大叔到明亮的画面风格，都与过去Remedy开发的《马克斯·佩恩》大不相同。在隐匿多时之后，该作最近重见天日，其游戏风格又发生了很大的变化，看来是用这两年时间将其推翻重做。Rockstar温哥华工作室的美术总监Rob Nelson表示，Rockstar对质量标准的超高要求使游戏开发进展迟缓，本作将会实现完全电影化的游戏体验。

新形态的《马克斯·佩恩3》故事背景与之前公布的相同，仍然是发生在巴西圣保罗，马克斯·佩恩仍然是光头形象，但是会有一些倒叙的内容，在这些片段中他还留着乌黑的头发。游戏使用了《横行霸道IV》的Euphoria动作引擎，将游戏中的剧情过场与玩家操作的部分完美过渡，人物动作极其逼真自然。本作保留了系列标志性的子弹时间、双枪射击等元素，更注重掩体系统，类似于《分裂细胞 断罪》。玩家可以同时携带三种武器，借鉴了《荒野大镖客》的不少技术与系统设计。本作无论在投资还是制作规模上都是与《横行霸道IV》、《荒野大镖客》同级的顶尖大作。

INFO 新闻短波

《火爆狂飙》新作

最近澳大利亚的游戏评级机构出现了EA赛车游戏《火爆狂飙》最新作的登记信息，该作名为《Burnout Crash》，对应平台为PS3/X360。

PS欧洲领军人物辞职



SCE英国常务董事Ray Maguire日前宣布辞职。Maguire是PS系列主机打入欧洲的功臣，在SCE工作了17年。

《樱大战》开发商被收购

上海灵禅信息技术有限公司最近宣布收购《樱大战》、《天外魔境》等名作的开发商Red Entertainment。Red是一家代工公司，其经典作品的版权都是归各自发行商所有。被灵禅收购后，Red的业务将会以开发PC网络游戏和智能手机游戏为主。

PSN筹亿元善款

SCE近日宣布，通过PSN开展的日本地震赈灾筹款活动共获捐款1亿960万日元，这些善款将会分别捐赠给多个慈善组织，为日本的灾后救济提供支援。

《忍龙III》复杂多人模式

《忍者龙剑传III》迄今为止仅公布了一张海报和简短预告片，不过制作人早矢仕洋介最近在《官方PS杂志》采访时透露了一些新情报。他表示本作将会有非常"复杂"的多人模式，不过整个游戏的难度范围跨度更大，新玩家可以更容易上手。在本作的单人模式中可操作角色只有隼龙一人，剧情方面会更深入描述隼龙的个人生活。



消费者喜欢当前的主机，但是在主机周期末端没有足够的创意发挥空间，所以很难让业务跟着发展。



育碧首席执行官Yves Guillemot表示他希望新一代主机早点上市，因为每次新主机上市时，游戏开发团队才有更大的自由，也不用按照过去的规则来制作游戏，这样才能创造出新的游戏系列。他认为新主机迟迟未出是当前游戏产业萎缩的主要原因之一。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

杂志库 ZAZHIKU.COM

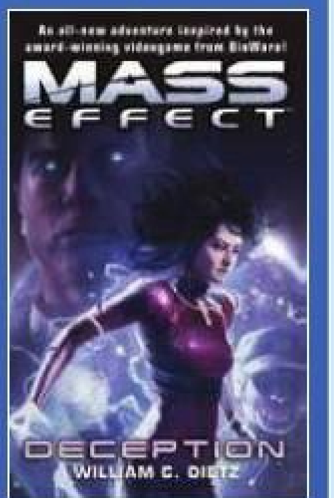
新闻短波

INFO

《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》销量突破 300 万

育碧近日透露，Wii、PSP、NDS 三个版本的《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》累计销量突破 300 万套，PS3 与 X360 版发售后必将达到近期音乐游戏的销量新高。

小说版《质量效应 诡计》



出版商 Del Rey 最近宣布，在游戏版《质量效应 3》今秋上市的同时，该系列的第四部小说《质量效应 诡计》(Mass Effect：Deception) 也将同步推出。

《白骑士物语》破百万

SCE 日前宣布，PS3 首款独占 RPG《白骑士物语》发售两年半之后，全球销量终于突破百万。续作的美版将由 D3 Publisher 发行。

3DS《时之笛》发售日

任天堂日前宣布 3DS 的《塞尔达传说 时之笛 3D》日版将于 6 月 16 日发售，同时本作官方网站已经开张，并放出模仿 3D 效果的精美设定图。



索尼游戏型平板电脑

索尼集团 CEO 霍华德·斯金格近日透露，索尼首款使用 Android 3.0 系统的平板电脑预计将于夏末在美国上市。有消息称该平板电脑即“S1”，是取得“PS 认证”、优化游戏功能的平板电脑，使用 9.4 英寸显示屏，采用独特的“卷曲式”设计。

《索尼克》新作亮相

世嘉近日公布了一款《索尼克》新作的预告片，游戏名尚未确定，不过确定将于年内发售，预告片的最后可以看到有两个一模一样的索尼克出现。



《战地3》广告预算将超过1亿美元



EA投入史上最高游戏广告预算，目标是“打倒《使命召唤》”！

最近 EA 首席执行官 John Riccitiello 在“广告时代会议”中发表基调演讲，在演讲中透露，今年将爆发 FPS 游戏历史上最壮观的战争，EA 的《战地 3》与 Activision 的《使命召唤》新作将爆发规模空前的广告大战，两款游戏的总营销费用预计会达到数亿美元！他宣布《战地 3》的目标是“打倒《使命召唤》”，他相信二者在设计上相似，但《战地 3》的质量更高。

据 Riccitiello 透露的数据，近年来由于各类休闲游戏的流行，全球玩家数量已经达到 15 亿，而电视观众的数量约 30 亿。预计在三四年后，玩家数量将超过电视观众数量，其中最大的功臣将会是智能手机。Riccitiello 表示，游戏玩家的专注度高于其他媒体。“人们在玩游戏的时候几乎不会做其他任何事，他们会非常专注。而在看电视或上网的时候，却会同时做其他各种事情。”目前 EA 已服务于 2.33 亿玩家，比 1995 年的 4000 万人翻了数倍。因为玩家数量庞大，因此游戏也将是一个非常好的广告平台，之前奥巴马在总统竞选时于 EA 的游戏中投放了大量广告，拉到了不少票数。

至于《战地 3》，Riccitiello 声称本作的广告预算将会超过 1 亿美元。目标是让玩家今后谈起 FPS 时，首先想到《战地》而不是《使命召唤》。他还表示今年的《使命召唤》新作预计也会有同等规模的广告攻势，对此 EA 已做好准备。他说：“这是一场巨人之战，就像微软与谷歌的战争。”

上财年索尼系主机首超任天堂

Enterbrain发布2010财年日本游戏产业数据，索尼系胜出

2010 财年日本主机销量榜

（2010 年 3 月 29 日～ 2011 年 3 月 27 日）

NDS	252 万 3142 台（累计：3259 万 8870 台）
3DS	80 万 1423 台
PSP	264 万 499 台（累计：1686 万 7853 台）
Wii	139 万 7498 台（累计：1153 万 4590 台）
PS3	140 万 7126 台（累计：634 万 1950 台）
X360	19 万 5563 台（累计：144 万 8665 台）

日本 Enterbrain 每年 4 月初都会发布上个财年的日本游戏市场数据，今年也不例外。据 Enterbrain 的数据，在 2010 年 3 月 31 日～ 2011 年 4 月 1 日期间，日本游戏硬件市场总规模为 1706.8 亿日元，同比下降了 21%；软件市场规模为 3019.8 亿日元，同比下降 9.3%。游戏市场总规模下降 13.9%！

从统计数据来看，Wii 与 NDS 硬件销量的大幅降低是日本游戏产业规模大幅度萎缩的主要原因。PSP 主机销量正式超越 NDS，成为上个财年日本最畅销的游戏机。家用机方面，PS3 的销量也首次超越了 Wii，成为最畅销的家用机。索尼系主机全面反击的势头强劲。

2010 财年日本游戏软件销量榜（2010 年 3 月 29 日～ 2011 年 3 月 27 日）

排名	游戏名	平台	发售日	销量
1	口袋妖怪 黑·白	NDS	2010 年 9 月 18 日	5149022
2	怪物猎人 携带版 3rd	PSP	2010 年 12 月 1 日	4372182
3	Wii Party	Wii	2010 年 7 月 8 日	1826857
4	勇者斗恶龙怪兽篇 joker2	NDS	2010 年 4 月 28 日	1283423
5	超级马里奥银河 2	Wii	2010 年 5 月 27 日	956853

《心灵杀手》开发商挑战《黑色洛城》

据英国《EDGE》杂志报道，《心灵杀手》开发商 Remedy Entertainment 正在开发一种全新的面部表情技术。该技术的主要作者是 Remedy 的首席动作设计师 John Root，通过一种全新的动作捕捉结束，可以将演员的面部表情“扫描”到游戏中，精确度可以达到 0.02 英寸之内，囊括 64 种面部表情。Root 表示，他的新技术包含了所有的人物表情，动作设计师可以实时控制表情变化，未来该技术的升级版还能模拟面部皮肤底下的血液流动，以及由此导致的脸色变化。Remedy 首席执行官 Matias Myllyrinne 表示，Rockstar 与 Team Bondi 的《黑色洛城》为面部表情制定了新的标准，而 Remedy 将进一步抬高此标准。



Banpresto合并改组，BB工作室诞生！

《超级机器人大战》制作人寺田贵信最近在《机战》官方博客中透露，Banpresto 已经于 4 月 1 日与 Bandai Entertainment Company（简称 BEC）合并，成立了全新的“B.B. Studio”。BEC 是原 Bandai 旗下的一个游戏制作部门，曾经开发了多款基于著名动漫作品的游戏，包括《高达》、《龙珠》、《EVA》等系列。而 Banpresto 曾经也负责游戏发行事务，但是其发行部在 2008 年并入 NBGI。Banpresto 这个招牌仍然沿用，作为“《机战》系列”的发行品牌。虽然其制作公司已经合并同时更名为“B.B. Studio”，但是对玩家来说没有什么影响，《机战》仍然会沿用 Banpresto 的商标。

BANPRESTO

杂志库 ZAZHIKU.COM

《DQX》顺调制作中，年底公开

2008 年末宣布登陆 Wii 的《勇者斗恶龙 X》至今没有公布任何细节，不过近日系列制作人堀井雄二透露：“现在能说的是我们的开发进展非常顺利，已经进入末期阶段。现在真的不能透露太多，不过今年底应该会公布一些东西。”

堀井雄二表示，因为玩家普遍反映想要延续《勇者斗恶龙 VIII》的游戏系统，所以在制作《勇者斗恶龙 X》时也考虑到这一点，也就是说本作的游戏系统可能会与 PS2 的《DQVIII》比较接近。但是为何“进入末期阶段”的《DQX》要到年底才能公布？按照以往的惯例，从公布到发售至少也有一年的时间，难道进入末期阶段的《DQX》还要再开发两年？

NGP受地震影响延期发售？

3 月份日本爆发的地震和海啸已经对 3DS 的销售造成影响，而今年的另一款新掌机可能也会遭受重大影响。SCE 美国分公司总裁 Jack Tretton 日前对彭博财经透露，因为地震造成多家工厂的生产中断，NGP 可能会因为零部件供应不足而无法满足年内的全球首发，年内 NGP 可能只会在单个地区上市。按照惯例，这就是说年内上市的可能只有日版 NGP，美国与欧洲地区也许明年才会迎来 NGP。不过随后 SCE 日本总部方面表示 Jack Tretton 的话被媒体误读，地震对 NGP 的全球发售计划没有影响，但是 SCE 所谓的全球发售计划中也没有明确表示 NGP 会在年内全球上市。

Wii动作RPG《潘多拉之塔》详情公开



Wii游戏尚未枯竭，任天堂第一方RPG新作即将上市

今年初，任天堂曾宣布将推出一款 Wii 动作 RPG 新作《潘多拉之塔》(Pandora's Tower)，近日该作详情正式公布。本作由开发了《海贼王 无尽巡航》、《JUMP 终极明星大乱斗》等作品的 GANBARION 开发，预定 5 月 26 日发售。

游戏围绕男女主角恩迪与塞莉丝。在伊利西恩王国的丰收祭之时，巫女塞莉丝被选中为祭典的歌手，但是当她走上舞台时，却突然出现大批怪物来袭。在混乱之中，恩迪找到了塞莉丝，但她却失去了意识。塞莉丝正要被军方作为此次事件的重要目睹者逮捕，不过被雇佣兵格莱艾所救，他们成功逃出了被隔离的“十三讣塔”。在怪物袭击事件之后，塞莉丝受到了诅咒，要解除诅咒，就要拿到十三讣塔里的“兽之肉”……

本作的关键系统是“Orichalcum Chain”，通过它可以看到塞莉丝的状态，屏幕左下方有一个计数器，表示塞莉丝的受诅咒情况，当数值降为零即 GAME OVER。通过该系统也可以对塔内遇到的怪物产生抑制效果，然后撕下它们的肉交给塞莉丝，或者用于解除途中的机关。十三讣塔是由 12 座大小不一的塔组成，每一座塔都由不同的主题构成，比如红塔里面以火为主。进入到塔的最深处将遇到 BOSS，取得所有 BOSS 的肉才能解除塞莉丝的诅咒。

史诗完结！《质量效应3》详情公开



波澜壮阔的科幻史诗将于秋季完结，恢弘气势展现巨作风范

去年末公布首个预告片的《质量效应 3》日前正式公布详情，游戏预定于今年秋季在 PS3 和 X360 上同时发售。作为三部曲的终结篇，本作将会有波澜壮阔的游戏规模，RPG 元素也会更多，人物技能成长方面的自由度更高。游戏从地球上开始，Shepard 正因为“Arrival”的事件而受审，而在审讯中途，Reaper 突然入侵。游戏的序章中，Shepard 逃到诺曼底，接着开始寻找盟友。

本作的技能树更大更复杂，每一种能力都有多种进化形态。武器是《质量效应 2》的风格，可以进行改造，包括枪管、瞄准镜等都可以更换，武器的性能与外观都会随之改变。战斗将更激烈，且更注重近距离战斗。射击身上盔甲的不同部位会有不同的效果，AI 更高的敌人会以精明的战术合作合击 Shepard。本作的战场规模比之前两作都大得多，玩家可以捡敌人的武器用。根据玩家的抉择，本作将会有多重结局。

我们认为所谓“GameBoy 式体验”是一种很好的看管小孩的工具，是小孩子坐飞机时玩的东西，能照顾好自己的 20 来岁的年轻人，要是在飞机上还玩这些东西就太过时了。



SCE 美国分公司首席执行官 Jack Tretton 日前在《财富》杂志采访时说，任天堂的掌机向来都是给小孩玩的，不适合年轻人。他还表示 X360 与 Wii “已经失去动力”。

业界声音

中国移动“棋开得胜”活动火热进行中

全国棋牌网络争霸赛现已进入全国晋级赛阶段，由 139 说客全程报道的“棋开得胜”活动同时展开！你可以和参赛选手以及大师一起点评本次赛事中的经典对决，在为你支持的队伍投票加油的同时，还可以参与话题说出你的想法，只要参予就有机会获得主办方提供的各种好礼。

决赛前阶段话题：1.棋牌游戏的那些趣事轶事 2.猜猜冠军是谁(4 月 16 日～5 月 5 日)
决赛阶段话题：1.下一步走法是…… 2.猜猜冠军是谁（5 月 6 日～5 月 8 日）

两个阶段，就有两次机会赢好礼！关于两个阶段的话题，发布说客数量排名第一的用户，将获得棋牌精英勋章一枚及 800 元话费；排名第二～第十名的用户将获得 500 元话费；排名第十一～第二十名的用户将获得 300 元话费。

此外如果你能猜对冠军队伍，还有机会赢得特别奖。特别奖会在活动结束后，于决赛前阶段共抽取 1 名，赠送 300 元话费；决赛阶段共抽取 1 名，赠送 500 元话费。

而在活动期间，只要关注游戏基地并转发游戏基地一条说客，就可以参加棋牌新秀奖的抽取活动，赢得 10 元话费！

用户参与方式：
1.电脑用户可登录说客页面shequ.10086.cn参与互动
2.手机用户可登录手机wap页面wap.shequ.10086.cn或手机客户端参与互动
3.手机用户可编辑短、彩信发送到106581039915参与互动
4.手机用户可编辑短信T发送到1065810311568276
关注手机游戏官方说客

注：使用手机客户端发布内容时，请添加＃话题＃号。
详情请登录g.10086.cn

中国移动手机游戏
China Mobile Games

纱迦视点

冰火两重天



两期之前，我曾经就PS3和X360的破解现状发表过一番言论。如今一个月过去了，两台主机的情况越发极端化了。

最近一段时间PS3的动态有点像日本地震，坏事频发。尽管3.60系统暂时堵住了系统漏洞，但黑客发布的3.55 REBUG能够让玩家自行解锁PSN上的付费下载内容。如今PS3的自制系统已经基本实现了X360自制系统的全部功能。而索尼在与Geohotz的较量中使出的手段引发了大量黑客的不满，黑客们对索尼的各大网站群起而攻之，成功导致其中几个网站瘫痪了一定时间。不过黑客们在此次攻击事件中表现出的低级手段引发了玩家的不满，网络舆论的导向转而对索尼有利。另一个好消息是经过艰苦的谈判，索尼终于和Geohotz达成和解，后者被终生禁止进行、参与和协助对索尼产品的破解工作。

此时的X360完全是另外一番景象。前不久微软高调展开了新型光盘载体的测试活动。最早人们以为微软会采用蓝光或其他大容量光盘形式，后来微软表示新的光盘容量仅比现有格式多1GB。多1GB容量不可能带来什么变化，故此举明显是在反破解作准备。而去年推出的X360 Slim在本月迎来破解的曙光，但X360最新的13141系统已展开测试，据参加测试的外国网友反应，该系统能够刷写光驱固件从而导致采用现有破解方式的X360无法运行D版游戏。到截稿前13141系统尚未正式上线，但相信只是时间问题。

而最让D版用户沮丧的是，目前在研究X360破解的黑客远不如PS3多，这才是导致X360 Slim迟迟未得到完全破解的原因。而且进入2011年以来，

> **“始终受D版问题困扰的微软在应付类似问题时，确实要比索尼有经验得多”**

几个著名的国外游戏ISO下载站都规定严禁提供偷跑的X360游戏的ISO下载，虽然我们不知道出台这个规定是否和微软有关系，但此举对广大游戏厂商来说无疑是相当有利的。看看黑客对PS3群起而攻之的局面，再看看如今寥寥无几的X360破解组织，不得不说，始终受D版问题困扰的微软在应付类似问题时，确实要比索尼有经验得多，用中国的古话来说大概就是“久病成良医”吧。

2010年，X360 Slim的破解陷入窘境，PS3不破金身终于告负，在国内玩家中出现了“用X360玩Z，用PS3玩D”的说法，这和本世代的头4年情况完全反了过来。尽管PS3的3.60如今依然坚挺，但对于此前无缘接触PS3的广大玩家来说，光是玩之前PS3上的独占大作就可以快乐地玩上很久了，而当他们开始关注新作的时候，PS3的破解情况可能又有新的进展。因此对于索尼来说，当务之急就是继续在技术上保持对黑客的领先，并多推出让玩家无法拒绝的全新大作，这样方可扭转目前的窘境。而新硬件的设计必须上马，这样才不致于陷入被动。

微软目前虽然过得很惬意，但也不能大意。育碧首席执行官Yves Guillemot于近日表示，目前厂商技术日益发展，而游戏主机的现有能力桎梏了厂商的表现，现在就是推出新硬件的最佳时机。如今PS3的全球销量已经和X360不相上下，对于索尼有可能采取的下一步行动，微软也要提前准备应战了。

星夜视点

Wii2即将浮出水面？



最近不少国外网站开始搞“E3预测”，认为“任天堂将在E3展上公布Wii后续主机”的不在少数。十年来，任天堂每年都会在E3展上公布新硬件，从不例外。去年公布3DS，今年公布“Wii2”确实也是合情合理。其实从很多迹象都可以推测Wii2已经在开发中，而且很可能已经进入后期开发阶段。最明显的迹象就是从2010年以来任天堂第一方与第三方的Wii游戏大量减少，最合理的解释是任天堂已经将大量开发人员抽调到Wii2的游戏制作，而原本对Wii十分积极的EA与育碧等第三方，应该也在制作Wii2的游戏。

另外一个迹象是根据最近的可靠消息，Wii可能会在5月中旬降价50美元。在新主机发售之前降低老主机的价格，这也是硬件商们的常见手段。不过正如岩田聪所说，以Wii的价位，降不降价其实已经不重要了，降价之后Wii肯定会有一段时间的销量大幅反弹，但是之后又将恢复到之前的销量水准。Wii当前销量低迷的根本原因是缺乏大作以及体感操作失去新鲜感，而岩田聪与宫本茂都曾说过，当任天堂发现原有主机已经无法实现新作创意时，就会推出新主机。任天堂第一方游戏的糟糕表现说明Wii确实已经到了无法实现新作创意的地步，所以任天堂推出新主机，带来新创意的时机已经成熟。而且在目前这个时点推出新主机对任天堂好处多多，首先是可以摆脱当前其家用机销量低迷的困境，利用新主机的首发提升其正不断下跌的业绩。其次，索尼与微软三年内估计都不会推出新主机，任天堂将独享新一代主机市场。很多玩家购买这一代主机已经有4年以上的时间，早已具备对新一代主机的消费需求，虽然目前的高清主机还有不少潜力可挖，那些习惯过去5年一周期的核心玩家们还是很希望看到能让他们眼前一亮的新主机出现，如果任天堂在此时推出Wii2，将成为这些消费者的惟一选择，而且可能在两三年的时间里，Wii2将一直是市面上惟一的新一代主机——虽然它的性能也许还真不一定会比PS3或X360高。

> **“最合理的解释是任天堂已经将大量开发人员抽调到Wii2的游戏制作。”**

不管任天堂会不会在E3 2011公布新一代家用机，我们可以放心地推断它不会是一部讲究性能的主机。任天堂肯定会以性能之外的特殊设计为卖点，不过有Kinect这个万能体感装置，要在玩法上给人以强烈新鲜感也确实不容易。如果Wii2的卖点不是体感，也不是画面，那会是什么呢？这确实是让人难以想像。不过相信在它公布之时，一定会让人产生新奇感，否则正处于不利境地的任天堂将岌岌可危……

杂志库 ZAZHIKU.COM

PlayStation ®
游戏专页

香港的游戏环境确实有着大陆所不能比拟的优越条件。各位曾经在香港深水埗区的西九龙中心“动漫 PlayGround”打过游戏吗？有留意的话，就知道动漫 PlayGround 现已暂时休业。各位粉丝不用失望，全新动漫 PlayGround 即将在 5 月开业，五一期间想去香港旅游的机迷们可以去看一看。



PS电玩大本营

“PS电玩大本营”新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

《Persona 2 Tsumi Innocent》女神粉丝请注意！





“《女神》系列”的粉丝要注意了，PSP《Persona 2 Tsumi Innocent》经典之作重现！增加了针对掌机的众多要素后重制的 PSP 版本。除了经典的片头动画翻新，战斗中恶魔的状态显示，招式演出效果和基本操作都将得到改良。你也可以从经典的背景音乐，转为全新的乐曲。新要素合体技等的加入进一步强化游戏的战略趣味性。游戏已于 4 月 14 日发售。

风在动 人在野：《Man vs Wild》

不要迷恋哥，哥是个传说。现代人，只要开着电磁炉，就能够烹调食物；扭开水管，便会有饮用水流出。但你是否想过，当有一天，这些一切都失去的时候，你能像哥这样生存吗？改编自 Discovery 探索频道热门荒野求生实境节目《人在野 Man vs Wild》的 PS3 动作冒险游戏《Man vs Wild with BEAR GRYLLS》，玩家扮演英国特种部队出身的探险家 Bear Grylls，孤身挑战森林、沙漠、荒岛、冰山等各种环境严苛的荒野，寻找食物、解决水源的问题，只携带最基本的求生装备，发挥超人般的求生技巧。游戏将忠实重现节目中的内容，克服环境与地形的阻碍：在空中跳伞、潜水到深海遗迹探险、在冰天雪地上前行。如果你有像哥一样的求生技能，神马、老虎、巨熊、毒蛇、毒蝎，都是浮云！游戏将在 4 月 18 日推出。





音乐英雄PATAPON登场！

PSP 专用游戏《PATAPON 3 战鼓啪打碰》（中英文合版），用音乐节奏按键驱使啪打碰前进后退作战的创意游戏系列第三作，即将于 4 月 28 日推出。新作中，玩家可以使用盾牌和魔法等新元素，游戏支援 4 人进行联机合作，及 8 人的阵营对抗模式。拿起你的神枪，打倒敌人吧！





全球首个麻布仔展 复活节玩转LCX

骑白马的不一定是王子，他有可能是唐僧。打功夫的不一定是李小龙，也有可能是麻布仔（Sackboy）。即将来到的复活节，男女老幼都喜欢的《小小大星球 2》主角麻布仔，将会蹦蹦跳跳跟你玩！除了打电玩外，进入《小小大星球 2》乐园，感觉就像置身游戏幻想世界，场地更会举办全球首个迷你麻布仔展览，展出由欧洲搭乘十几小时飞机远道而来的可爱 7 寸特别版麻布仔布偶，造型多变，包括小龙 Marvin、官仔骨骨 Voodoo、Rock 爆型女 Sky 等等，你更可以现场同巨型麻布仔合照及握手，于复活节留念。



复活畅游大世界《小小大星球2》@LCX

展示日期：4 月 16 日 － 5 月 8 日　时间：下午 1 时至晚上 8 时
地点：（1）铜锣湾京士顿街 9 号 LCX 1　（2）尖沙咀海运大厦 LCX 三楼展览大堂

活动1 大展身手！《小小大星球2》复活战



除了参观超限量麻布仔展览外，想大展身手的机迷，可场参加《小小大星球 2》复活战，有机会得到每日大奖限量版《小小大星球》行李箱一个。

游戏玩法：以小游戏 Hedge Hopping 作关卡，场景会自动由右至左移动，速度会愈来愈快，玩家需要控制麻布仔弹跳取得关卡中的分数泡泡，每日最高分数的玩家，可得到大奖限量版《小小大星球》行李箱一个。达到指定分数，也会有限量麻布仔精品当场送出。

《小小大星球2》复活战

比赛日期：16/4（六）、17/4（日）、22/4（五）、25/4（日）、30/4（六）、1/5（日）
时间：下午 1 时至晚上 8 时
地点：尖沙咀海运大厦 LCX 三楼展览大堂

活动2 搜拍麻布仔大行动



喜欢每天都拿起手机自拍上微博跟好友分享？来到 LCX 商场，即时用手机下载“海港城 Guide”APP 应用程序，拍下会场里面的麻布仔的最帅气一面，就有机会一次性带走全套 12 只超限量麻布仔手工布偶！详情请留意“PS 电玩大本营”的微博。

玩法：下载“海港城 Guide”APP 应用程序，拍下会场里面的麻布仔。

参赛作品会张贴于 HarbourCity、LCX 及 PlayStationHK 的 Facebook 进行公开投票。

冠军奖：限量版麻布仔手作布偶套装共 12 只（1 名）
优异奖：《小小大星球 2》礼品包（15 名）



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

“PS”, “PlayStation”, “ΔOXO” and “PSP” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
“PS3” is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
“⊕” is a registered trademark of Sony Corporation.

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 3 月 28 日～2011 年 4 月 3 日

1 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 NDS

NEW

ドラゴンクエストモンスタ - ズ ジョ - カ -2 プロフェッショナル

■ Square Enix ■ 2011 年 3 月 31 日发售■角色扮演■ 4440 日元



本作是《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》的强化版，游戏依然以怪物的收集、养成和对战为主要方式，并在前作的基础上增加了新怪物和诸多要素，即使是将前作完美的玩家也可以将本作当作一款全新的作品来玩。此外，通过 WiFi 联机模式，玩家还能与世界各地的玩家切磋。

本周：163 008 套 累计：163 008 套

2 圣诞之吻 收藏版 PSP

NEW

エビコレ＋アマガミ

■角川 Games ■ 2011 年 3 月 31 日发售■文字冒险■ 4800 日元



在动画推动下前作获得了不俗的销量，厂商趁热打铁推出强化版也是情理之中的事。和前作相比，本作不仅将画面更改为 16 ： 9，玩家还可以使用摇杆移动画面，欣赏 CG 的各种细节。除此之外，新增的迷你游戏中还会出现《君吻》的角色，对原作 FANS 有不小杀伤力。

本周：69 221 套 累计：69 221 套

3 最终幻想Ⅳ 完全收藏 PSP

上周 1 位

ファイナルファンタジ -Ⅳ コンプリ - トコレクション

■ Square Enix ■ 2011 年 3 月 24 日发售■角色扮演■ 5980 日元



虽然《最终幻想Ⅳ》经历了多次复刻，但本作可以说是所有版本中最完美的。游戏不仅收录了原作的本篇和后传两大剧本，还增加了连接两个剧本的全新篇章，让玩家能更好的理解游戏剧情。重新制作的动画、新增的画廊模式都是老玩家再次体验本作的理由。

本周：31382 套 累计：135 555 套

	排名	游戏名	发售信息	销量	平台
↓	4	真 · 三国无双 6 真 · 三国无双 6	■ 2011 年 3 月 10 日发售 ■ Koei Tecmo ■动作	◆本周 26493 套 ◆累计 383606 套	PS3
NEW	5	苍翼默示录 连续变幻 II ブレイブル - コンティニュアムシフト II	■ 2011 年 3 月 31 日发售 ■ Arc System Works ■格斗	◆本周 23808 套 ◆累计 23808 套	PSP
NEW	6	圣诞之吻 收藏版 エビコレ＋アマガミ	■ 2011 年 3 月 31 日发售 ■角川 Games ■文字冒险	◆本周 17261 套 ◆累计 17261 套	PS2
↓	7	怪物猎人 携带版 3rd モンスタ - ハンタ - ポ - タブル 3rd	■ 2010 年 12 月 1 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 15864 套 ◆累计 4436355 套	PSP
↓	8	异说 012 最终幻想 ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジ -	■ 2011 年 3 月 3 日发售 ■ Square Enix ■动作	◆本周 15223 套 ◆累计 419135 套	PSP
NEW	9	职业棒球之魂 2011 プロ野球スピリッツ 2011	■ 2011 年 3 月 31 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 12851 套 ◆累计 12851 套	3DS
↓	10	梦幻之星 携带版 2 无限 ファンタシ - スタ - ポ - タブル 2 インフィニティ	■ 2011 年 2 月 24 日发售 ■ SEGA ■角色扮演	◆本周 12002 套 ◆累计 312420 套	PSP

经过近一个月的调整，日本市场开始出现回暖现象，新作数量较前周有明显上升，软件总销量达到前周的 121%。比较有趣的是本周排行榜前 3 名的游戏无一例外都是之前作品的强化版，其中《最终幻想Ⅳ 完全收藏》因为诚意十足的新增内容而一度成为话题，消化率达到 80% 以上，大大超出很多玩家的预期，可见有诚意的复刻也足以让玩家买账。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 3 月 27 日～2011 年 4 月 2 日

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
1	口袋妖怪 黑 · 白 Pokemon Black / White Version	■ Nintendo ■ 2011 年 3 月 4 日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 181938 套 ◆累计 3169699 套	NDS

2 超级街头霸王Ⅳ 3D 3DS

Super Street Fighter IV: 3D Edition

■ Capcom ■ 2011 年 3 月 27 日发售■格斗■上周排位：－



本作是“《街头霸王 4》系列”首次登上掌机平台，虽然有着一些缺点，但游戏还是还原了《街头霸王 4》的原貌。作为一款掌机游戏，本作不仅收录了家用机版的所有要素，还在原作的基础上增加了一个全新的“越肩视点”，在该模式下玩家能更好的感受到 3D 效果带来的震撼感觉。

本周：106 314 套 累计：106 314 套

3 孤岛危机 2 X360

Crysis 2

■ EA ■ 2011 年 3 月 22 日发售■主视角射击■上周排位：2



游戏前作因为优美的画面而一度成为玩家之间的话题，而本作不仅继承了前作的精美画面，还请来了汉斯 · 季默为游戏谱曲，使游戏过程就好似欣赏好莱坞大片一样。由于纳米服拥有隐身、增强个人能力等功能，因此本作的网战部分相比同类游戏更加注重策略性，很容易使玩家沉迷其中。

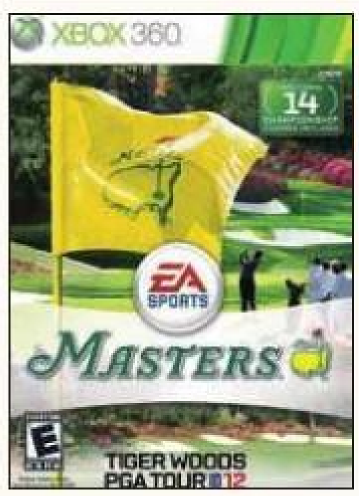
本周：87937 套 累计：325 926 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
4	飞行俱乐部 度假胜地 PilotWings Resort	■ Nintendo ■ 2011 年 3 月 27 日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 85472 套 ◆累计 85472 套	3DS

5 泰戈伍兹高尔夫 PGA 巡回赛 12 X360

Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters

■ EA ■ 2011 年 3 月 29 日发售■体育■上周排位：－



一年一作的“《泰戈伍兹》系列”再度与玩家见面，美国公开赛、锦标赛、生涯模式等多种游戏模式保证了游戏的可玩性。玩家既能扮演老虎伍兹与世界各地知名球星同场竞技，也能在生涯模式中体验作为一名菜鸟从选拔赛一路晋级直到成为高尔夫大师之路，绝对是高尔夫爱好者不容错过的佳作。

本周：82 836 套 累计：82 836 套

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
6	任天狗＋猫 Nintendogs + cats	■ Nintendo ■ 2011 年 3 月 27 日发售 ■模拟育成■上周排位：－	◆本周 76755 套 ◆累计 76755 套	3DS
7	云斯顿赛车 2011 NASCAR 2011: The Game	■ Activision Blizzard ■ 2011 年 3 月 29 日发售 ■竞速■上周排位：－	◆本周 76520 套 ◆累计 76520 套	X360
8	跳舞吧 2 Just Dance 2	■ Ubisoft ■ 2010 年 10 月 12 日发售 ■音乐■上周排位：7	◆本周 75266 套 ◆累计 4452281 套	Wii
9	泰戈伍兹高尔夫 PGA 巡回赛 12 Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	■ EA ■ 2011 年 3 月 29 日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 68036 套 ◆累计 68036 套	PS3
10	云斯顿赛车 2011 NASCAR 2011: The Game	■ Activision Blizzard ■ 2011 年 3 月 29 日发售 ■竞速■上周排位：－	◆本周 62661 套 ◆累计 62661 套	PS3

由于 3DS 的发售，本周的欧美游戏市场出现较大变化，和不温不火的日本游戏市场相比，欧美玩家对这台新掌机的态度足以用“狂热”形容，不少首发软件都在排行榜上占有一席之地。而其他平台的新作数量虽然有所增加，但由于缺乏有号召力的作品，上榜作品还是以已发售的人气作品为主，其中《口袋妖怪 黑 · 白》在发售四周后依然保持首位，成为该系列在欧美市场最受欢迎的一款作品。

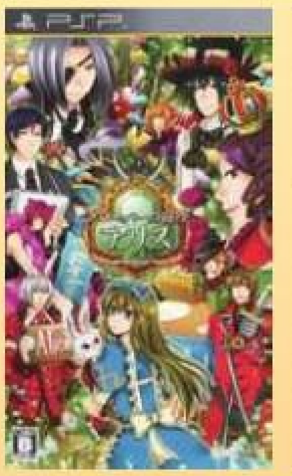
杂志库 ZAZHIKU.COM

新作打榜

①和往年一样，日本游戏市场的大量新作都集中在 4 月推出，PSP 平台更是大作频出。随着《最终幻想Ⅳ 完全收藏》、《圣诞之吻 收藏版》等游戏发售，PSP 的硬件销量也水涨船高，由于今后还有多款游戏面世，相信 PSP 会保持这种趋势持续热卖一段时间。

② 3DS 在欧美可谓走的顺风顺水，前 30 名的榜单中有不少都是 3DS 的首发游戏，即使是《战国无双 编年史》、《山脊赛车 3D》这些在日本市场销量惨淡的游戏也有 3 万套以上的销量。反观家用机平台近期则没有多少新作，反倒是以往很多老游戏趁这个空挡再次受到玩家的追捧。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 3 月 21 日～2011 年 3 月 27 日				
11	PSP	学园黑塔利亚 携带版	2011.3.24	9 150 套
15	PSP	妖精之尾 携带工会 2	2011.3.10	31 351 套
17	PSP	经典迷宫 X2	2011.3.24	5 995 套
33	3DS	山脊赛车 3D	2011.2.26	65 594 套
39	PSP	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	2011.3.10	31 353 套
2011 年 3 月 28 日～2011 年 4 月 3 日				
13	PS3	孤岛危机 2	2011.4.1	10 576 套
15	3DS	火影忍者 疾风传 忍立体绘卷 最强忍界决战	2011.3.31	8 157 套
22	3DS	苍翼默示录 连续变幻Ⅱ	2011.3.31	6 030 套
26	X360	孤岛危机 2	2011.4.1	4 897 套
30	PSP	四叶国的爱丽丝	2011.3.31	4 463 套

本作是 2010 年发售的 PS2 同名游戏的移植版，同时也担任着为即将上映的剧场版造势的重任。游戏的画风虽然不能称得上是卖点，但游戏的剧情异常优秀，加上 QR 社长久以来的良好口碑，对于厌倦了纯对话游戏的女性玩家而言本作是不二的选择。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011 年 3 月 20 日～2011 年 3 月 26 日				
17	PS3	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	2011.3.22	40 941 套
20	PSP	异说 012 最终幻想	2011.3.22	39 524 套
27	PSP	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	2011.3.22	23 425 套
28	PS3	龙之世纪Ⅱ	2011.3.8	164 805 套
37	Wii	马里奥 运动合辑	2011.2.7	236 801 套
2011 年 3 月 27 日～2011 年 4 月 2 日				
14	3DS	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	2011.3.27	56 417 套
17	3DS	模拟人生 3	2011.3.31	44 692 套
20	3DS	战国无双 编年史	2011.3.27	43 239 套
21	3DS	超级猴球 3D	2011.3.27	38 299 套
25	3DS	山脊赛车 3D	2011.3.27	36 524 套

本作以经典电影《星球大战》为改编题材，无论是普通玩家还是原作 FANS 都能从游戏中获得乐趣，系列一贯的轻松搞笑风格显露无疑，游戏素质不俗，无论是游戏画面还是内容都诚意满载，多类型的游戏方式体现了乐高积木的无限创意。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	3 月 21 日～3 月 27 日	3 月 28 日～4 月 3 日
1	3DS	835 933 台	50 710 台	42 979 台
2	PSP	657 452 台	50 479 台	57 379 台
3	PS3	382 624 台	28 973 台	27 453 台
4	Wii	219 167 台	11 808 台	10 249 台
5	NDSi LL	170 644 台	9 760 台	9 706 台
6	NDSi	143 865 台	8 604 台	9 566 台
7	X360	31 815 台	1 963 台	1 789 台
8	PS2	23 742 台	1 862 台	1 996 台
9	NDSL	16 020 台	730 台	629 台
10	PSPgo	13 503 台	616 台	696 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

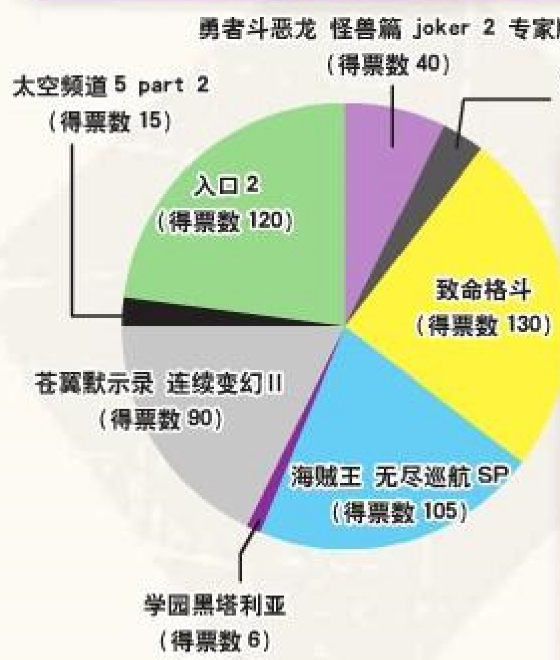
名次	机种	总销量	3 月 20 日～3 月 26 日	3 月 27 日～4 月 2 日
1	PS2	55 716 551 台	25 685 台	22 999 台
2	NDS	55 161 317 台	75 839 台	57 073 台
3	Wii	41 222 383 台	81 424 台	72 058 台
4	X360	31 159 382 台	87 763 台	78 086 台
5	PSP	21 899 620 台	28 173 台	23 459 台
6	PS3	19 347 784 台	65 120 台	60 232 台
7	3DS	672 054 台	—	672 054 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

@读者期待榜@

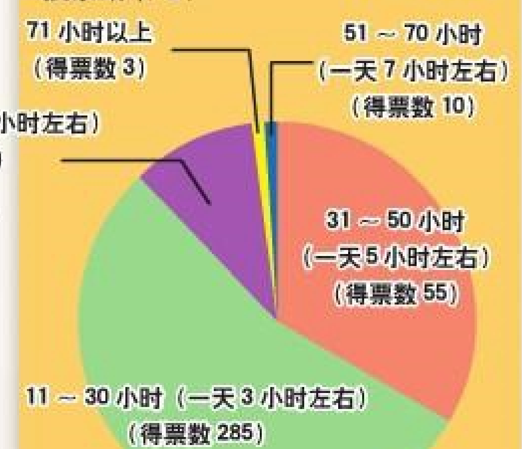
经过一期的休整，“读者期待榜”栏目又和大家见面了。该栏目出现后受到不少读者的支持，洛克先在这里洛克感谢各位的支持，也希望各位能把自己的意见告诉洛克，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。下面就让我们开始本期的栏目吧！所谓“鱼与熊掌不可兼得”，要想成为一名游戏高手，除了需要良好的操作意识外，还需要投入大量的时间去钻研游戏，也有不少玩家询问小编一天的游戏时间是多少。因此本期的特殊调查内容便是“一周的平均游戏时间”，各位不妨对着调查表参考一下，看看自己是否超过大家的平均游戏时间，过渡沉迷游戏呢？顺便说一下，每期的调查表都会在 UCG 的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加 UCG 的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加 273 期投票的读者将有机会参加 274 期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。

273 期排行榜最期待游戏调查



本期特殊投票：你一周的游戏时间

从调查结果来看，54% 的玩家平均游戏时间在一天 3 小时左右，而这部分群体多是初中生及已经开始上班的玩家，平时因为要忙于学习和工作，平时无法在游戏上投入大量时间。这里顺便透露一下，洛克的游戏时间平均每天为 5 小时左右，如果遇到实在喜欢的游戏发售，则会增加到一天 7 小时左右。下面就让我们一起来具体的投票结果吧！



读者评论

勇者斗恶龙 怪兽篇 joker 2 专家版

イド：当初打着电筒躲在被窝里玩 GB 上的第一作仿佛就是昨天的事。

Yis：在下算是系列的 FANS 了，从第 4 代开始接触。一直很期待《DQ》的表现，不论是正统续作还是外传性质的作品，都给人眼前一亮的感觉。

好想告诉你 传达的感受

小叮当！！：动画第一季十分扯动我的心弦，第二季令我有一点点失望，希望游戏版能令我再一次感动！

致命格斗

小超：爽快 + 血腥是这款游戏的点睛之笔。

magiceift：现在的欧美游戏大幅进步让人眼前一亮，所以很期待这款致命格斗的表现。

海贼王 无尽巡航 SP

奶昔猫：不知道加入了白胡子剧情的此作是雷作还是诚意之作，希望能达到去年《火影 2》的高度！

黑猫：我是一个海贼迷，很期待有更多关于《海贼王》的游戏出现。

学园黑塔利亚

琉璃：希望游戏能和动画那样，带给我们各种欢乐！

苍翼默示录 连续变幻Ⅱ

阿虚：作为一个玩不到家用机版的伪非，掌机版的意义显得相当重要。

固定变幻：相信玩家对此系列的爱也不会发生“连续变幻”的。

太空频道 5 part 2

管狐：我也是一名老玩家了，隔了这么久再一次看见这个名字心里的感觉很复杂。

入口 2

邓老凉茶：智慧，机敏，勇敢，这个游戏全都有了！

幻梦の无双：错过入口，我不想再错过了“出口”。我想在《入口 2》中找到一个不一样的世界，不一样的旅程。

※以上读者将有机会参加 274 期的幸运读者抽奖，为了公平起见，每款游戏所抽取的人数各不相同，评论数越多的游戏抽取的评论也越多。

杂志库 ZAZHIKU.COM

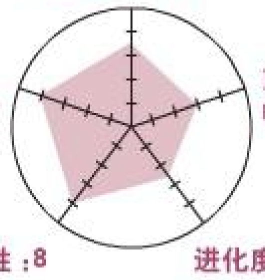
GOLDEN EYE
CROSS REVIEW
黄金眼



苍翼默示录 连续变幻II



多机种 PSP 3DS
■ブレイブルー- コンティニュアムシフトII
■Arc System Works
■格斗
■2011年3月31日
■日版
总分 23





厂商没有先在呼声极高的家用机上放出最新版本的DLC而选择了在掌机发售，圈钱的行径令人发指，但系列的粉丝还是只有乖乖掏钱的份，所幸掌机上追加的模式和几乎涵括了家用机上全部DLC的丰富内容没有令玩家失望。个别对操作要求较高的角色在掌机上无法发挥实力是本作的一大遗憾。

指令支援系统可以说是为掌机量身定制的，但在招式变得容易输入的同时却衍生出另一个弊端，比如在连续输入5C→3C这样的指令时极其容易变成5C→623C，虽然可以通过回中来避免这种情况的发生，但过多的回中操作又严重地破坏了对战时的手感，迫使玩家在搓招和立回中二选一。

游戏除了新增的“深渊模式”，其余内容几乎与去年的家用机版无异。虽说新增的三个新角色其中有两个来自已经推出的DLC，但由于全部角色招式与性能均有大幅调整，所以本作对于众多无法体验街机版新作的FANS来说还是很有吸引力的。3DS版的3D表现中规中矩，游戏内容与PSP一致。

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版



NDS
■ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル
■Square Enix
■角色扮演
■2011年3月17日
■日版
总分 25

热血推荐





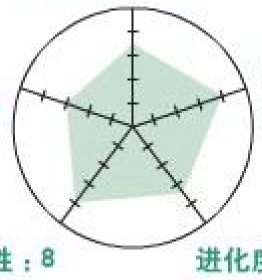
游戏可以传送S级以下的怪物但无法继承原版的存档，所以即便是前作已经完美的玩家也需要重新来过。专家版新增100种以上的新怪物，新老怪物的合成规则变动较大。本作的新增章节通关后方可出现，内容非常丰厚且剧情与前作有联动，细节上也到处可见向系列初代致敬的地方。

故事模式很短，不过游戏的乐趣并不集中于剧情身上，培育各式各样的怪物才是本作的精髓所在。可进化培养的怪物数量多达数百种，而要养育稀有怪物更是需要花费大量的时间，中毒性可谓相当之高。但相应的，想要令游戏达到完美，几百小时的游戏时间是必不可少的，不免让闲暇时间不多的玩家又爱又恨。

相比DQ的正统作品，本作的画面音乐以及剧本设置丝毫不逊色。但毕竟只是前作的强化，因此专家版从内容上来说并没有翻天覆地的变化，熟悉系列的玩家可以很快投入进去。游戏的隐藏与收集要素多得可怕，官方不定期配信以及Wi-Fi通信机能更是让本作的游戏时间无穷大。

洗碗工 吸血鬼的微笑

XBLA
■2011年4月6日
■800点MSP
■The Dishwasher：Vampire Smile ■动作
■Microsoft
推荐度 8.5 / 10





游戏这次有了微软的支持果然考究了许多。本作依然有着作者独特暗黑风格，但演出效果却融合了漫画、Q版等要素。洗碗工的妹妹使用起来个性十足，动作利落爽快。BOSS战数量繁多，可惜打起来并无太大区别，到后期场面比较混乱，少了些变化。不过本作仍是最近难得的XBLA佳作。

游戏继承和发扬了前作的血腥暴力风格，而且在原本的基础上变本加厉。虽然游戏依然是黑白手绘风格，但是光影效果和场景的丰富程度都远超上一作。游戏中的武器道具更加丰富，终结技的发动更加简化，爽快度爆棚。双人合作和挑战关卡是本作另一个亮点，无形中谋杀了玩家的时间。

相比一代更加血腥阴暗，得到了大厂帮助的本作在画面表现、关卡设计、打击感、和流程节奏都显得成熟了许多。与异曲同工的《胧村正》的流畅秀丽不同，本作更强调在混乱中虐杀敌人的技巧。多种武器和双角色设定很赞，梯度较大的难度设计和挑战模式也能让对胃口的玩家沉迷许久。

杂志库 ZAZHIKU.COM

洛杉矶之战

XBLA/PSN

■ XBLA2011年3月11日/PSN2011年3月22日
■800点MSP/$9.99
■Battle: Los Angeles ■主视角射击
■Konami

推荐度 5.0 /10



游戏根据同名电影改编，基本流程也和电影差别不大。不过简陋的过场动画还是雷倒一片观众。电影中一些经典设定并没有加入到游戏当中，比如外星人的弱点，反到是主角体力差这一细节在游戏中有所体现，不知是不是制作者刻意为之。游戏通关只用45分钟足矣，成就难度也不高。

雷霆壮志

XBLA/PSN

■2011年2月25日
■800点MSP/$9.99
■Days of Thunder: Arcade ■竞速
■Paramount Digital Entertainment

推荐度 6.5 /10



这是根据1990年的电影《雷霆壮志》改编的同名游戏。虽然实际画面还算过得去，游戏对速度感的表现也算不错，但是操作感完全不敢恭维，而且经常会跳出莫名其妙的撞车特写来打断流畅的赛事。游戏中的赛车数量比较丰富，而且都有车损效果，但这些都不会影响赛车的性能。

宝石迷情 闪电战 LIVE

XBLA

■2011年2月23日
■800点MSP
■Bejeweled Blitz LIVE ■休闲益智
■PopCap Games

推荐度 7.5 /10



虽然还是"连连看"，但本作在玩法上的改变可谓翻天覆地。游戏过程浓缩在了短短的一分钟里，普通的三连消对创造高分几乎没有帮助，以四连、五连甚至六连来制造特殊道具才是王道，极具挑战风。时间结束时各种道具狂轰滥炸的爽快感和运气成分，都会给玩家一遍又一遍不停尝试的动力。

捉鬼敢死队 史莱姆的密室

XBLA/PSN

■2011年2月22日
■1200点MSP/$14.99
■Ghostbusters: sanctum of slime ■射击
■Atari

推荐度 5.0 /10



游戏采用简单的左摇杆移动右摇杆发射的方式，这种简单操作的游戏类型在下载游戏中特别常见。本作画面十分简陋，敌人出现时还会有停顿的现象。由于没有语音，玩起来容易让人昏昏欲睡。对付不同颜色的敌人使用不同的武器算是惟一特点，其他也就是沾沾《捉鬼敢死队》这个题材的光了。

月之潜行者

XBLA/PSN

■北美2011年3月29日
■1200点MSP/$14.99
■Moon Diver ■动作
■Square Enix

推荐度 6.0 /10



游戏的人设让人眼前一亮，各种技能的演出效果很炫，4人协力的流程比较热闹，但也容易迷乱。本作乍一看拥有非常吸引人的卖相，但是实际游戏却是一款不入流的小品级作品，场景重复度极高，流程很短，所谓的收集要素十分单调乏味，敌人种类之少也可以破纪录了。

虫群

XBLA/PSN

■ XBLA2011年3月23日/PSN2011年3月22日
■1200点MSP/$14.99
■Swarm ■动作
■Ignition Entertainment

推荐度 7.0 /10



游戏的进行方式和《皮克敏》类似，但其实这是一款动作游戏。玩家需要指挥一大群蓝色小虫收集各种道具。游戏风格比较诡异，场景中的各种机关都会以比较残忍地方式杀死小家伙们。本作操作手感尚可，但想让尽量多的蓝色小虫到达终点还是要花费不少心思。

星霜钢机 斯托拉尼亚

XBLA

■2011年2月30日
■800点MSP
■星霜鋼機ストラニア ■射击
■G.rev

推荐度 6.0 /10



游戏采用上世纪80年代的日本机器人动画风格，画风看起来很不适应。游戏是标准的弹幕射击游戏玩法，画面以3D建模为主，时常有大魄力的敌人出现。三种武器槽的设定有些新意，但更多时候带来的是手忙脚乱。游戏难度偏高，更有夸张的9周目武器10级设定，相当考验玩家的操作技巧。

薇柯弗群岛

XBLA

■2011年3月30日
■800点MSP
■Islands of Wakfu ■动作冒险
■Ankama

推荐度 8.0 /10



这款法国人出品的游戏有着清新的画面和悠扬的音乐。游戏看起来有很浓厚的网游味，实际游戏以单机为主，也有合作要素。动作方面亮点不多，瞬移的设计有些新意。女孩与飞龙各有所长，控制小东西解谜也很有意思。设计者充分利用了X360手柄的键位设计，各种混合操作乐趣十足。

杂志库 ZAZHIKU.COM

欧利恩斯的传说

在久远的过去，四道光芒降临于世
人们聚集于光芒之下，建立了4个培利希提里乌姆
它是人们的信仰和秩序
也是4条发展的道路
其一为朱雀，飞翔于心间的炎之翼
其二为白虎，拥抱着智慧的钢之腕
其三为苍龙，横跨天空的无垢眼眸
其四为玄武，暗藏刀锋的坚韧盾牌
在迎来9和9和9之时
根源的意志，会赐给世界菲尼斯
世界之名为欧利恩斯
这是在螺旋发展中等待阿基特的世界……

文 纱迦 美编 anubis

最终幻想 零式	Square Enix	动作角色扮演
PSP FINAL FANTASY 零式		日版
预定2011年夏	人数未定	价格未定
对应周边未定		

《最终幻想 零式》的主角是一群学生，当他们的祖国鲁布路姆受到邻国米利提斯皇国进攻时，这些少男少女勇敢地拿起武器进行反抗。虽然故事比较老套，但是看得出来这是一个很适合发挥的题材。游戏定于今年夏天发售，但实际上连对应玩家年龄都未经过审查，由此可见延期的可能性不低。不过不管怎样，本作都称得上是年度PSP游戏销量王的有力候补之一，下面让我们来看看游戏的最新情报吧！



PSP 春季大作群 No.1

欧利恩斯四国演义

欧利恩斯在游戏中被称为东方国家郡，并不是《最终幻想 零式》世界的全部。在欧利恩斯上有4个拥有水晶的国家，它们分别以朱雀、白虎、苍龙、玄武为名，这4个国家是：

朱雀：鲁布路姆（ルブルム），擅长魔法能力
白虎：米利提斯（ミリテス）皇国，擅长兵器开发
苍龙：孔科尔迪亚（コンコルディア），耸立于云端之上
玄武：罗利加（ロリカ），刚健稳重

欧利恩斯的传说在欧利恩斯大陆上可谓无人不知，但其中的含义经过万人解读也没有正确答案，大众普遍接受的看法是："当名为菲尼斯（フィニス）的灾难降临，名为阿基特（アギト）的救世主就会出现"，但对于"9和9和9之时"，没有人能给出正确的解释。

故事开始，米利提斯皇国悍然入侵鲁布路姆，在强大的机械部队面前，鲁布路姆的魔法军团溃不成军，四国之间的微妙平衡就此被打破。整个东方国家郡陷入了动荡之中。

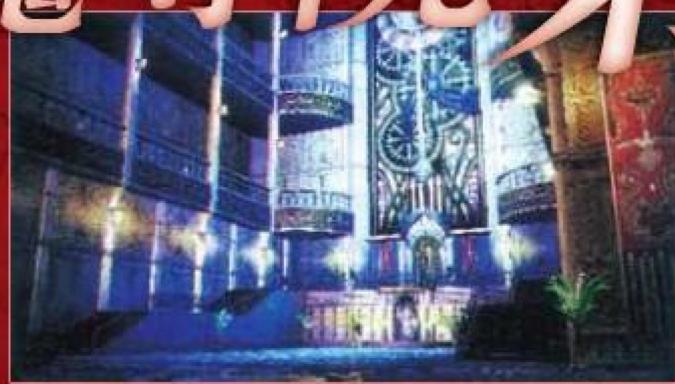





杂志铺 ZAZHIKU.COM

魔导院第零班









在欧利恩斯的传说中提到的培利希提里乌姆（ペリシティリウム），也是四国的权力机构，但随着各国的国情不同，培利希提里乌姆的名称和职能也有所不同。在鲁布路姆，培利希提里乌姆是由魔导院来担任的，整个国家由以魔导院院长为首的八席议会来管理。

魔导院还兼有学校的职能。魔导院会招收众多少男少女，这些年青人会作为训练生被编到不同的班级里。学生们每天都会接受严格的战斗训练，最后成为年轻的战士。故事的主角一行12人是第零班的成员。

在学生中才能特别优秀的人被称为阿基特候补生，他们被视为有可能成为救世主阿基特的人选，受到特别的培养。主角一行12人全部都是阿基特候补生，他们全部都是精英。

三人组队战斗

在游戏中，玩家要从12名主角中挑选出3名角色上场战斗，然后要从3名角色中挑选一名进行手动控制，在战斗中可以随时切换手动控制的角色。如果3名角色中有人被打倒的话，待机的角色就会作为替补上场，只有当12名角色全部被打倒之后，才算是GAME OVER。通过Ad-Hoc模式，可以用候补生的身分与其他人的队伍集合，不过合作的时间有限制。据制作人透露，本作的主要乐趣还是来自于单机，联机只是辅助。

本作还有一个指挥官系统。游戏中出场的敌人大多有指挥官的设定，如果打倒指挥官，那么剩下的敌人就会逃走或投降，从而节省战斗时间。但指挥官的战斗力相对较高，如果不理杂兵的话有可能陷入被围殴的局面，究竟采用什么战术要根据战况来决定。









战斗技能



游戏中每个角色使用的武器都不一样，武器上也具有各种不同的固有技能。魔法则是所有人都可以使用的，并且可以进行强化。历代《FF》的经典法术在游戏中都会出现，包括火焰魔法ファイア、防御魔法ウォール等等。

发动技能需要消耗技能槽，技能槽在游戏画面右下方，在技能指令和召唤指令之间。技能槽上并没有格数或等级的设定，但从其他游戏画面来看，技能槽的颜色是会发生变化的，可能就代表着技能槽的多少。

真正的主人公？

细心的读者应该会发现，在目前公布的零号班成员中，看不到游戏最早公布的CG概念图上的一男一女。CG概念图上的那一男一女名为雷姆（男）、玛基娜（女）。这两人并不是零号班的成员。不过据官方透露，他俩不但也是游戏的主角，而且也是可以操作的角色。看来这两位将以不同的角度来诠释这场战争。







No.01 王牌　声优：梶裕贵

排名第一的王牌，武器就是扑克牌，抽出不同牌即可发动不同的攻击。看上去像是一个小孩，但言行给人一种冷酷无情的感觉，实际上则是一个内心温柔的家伙，而且还经常做出有勇无谋的举动，经常意气用事。在零号班里他就是众星捧月般的存在。

特性解说

王牌的主要攻击方式就是发牌（カード）。不过本作的通常攻击后均可接续其他指令使动作发生变化，而且可以使出各种不同的连携技。王牌的特技“开放牌组”（デッキオープン）可以最多抽出4张牌，根据组合的不同既可以攻击敌人，又可以回复我方，效果多变。





No.12 皇后　声优：小清水亚美

为人清廉、容貌秀丽、头脑聪明、沉着冷静——这位女孩一看就是班长式的角色，而她也的确不负皇后之名。其特征是戴着眼镜，决不允许任何违反规定的事情发生，就算对很亲密的同伴也不会留情，但同伴受到伤害的时候她同样会感到心疼。

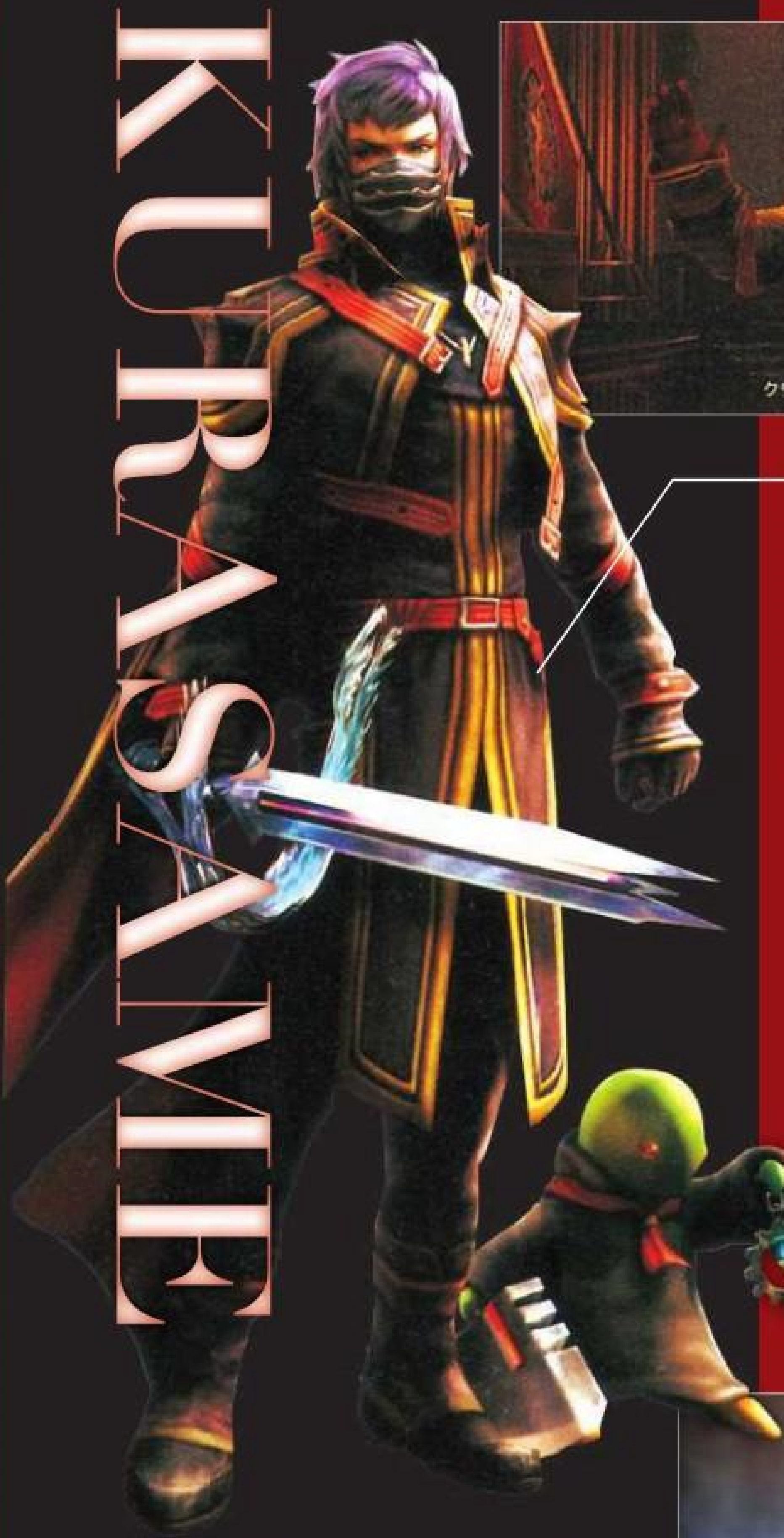
特性解说

皇后的武器是长剑，通常攻击是用秘银军刀（ミスリルセイバー）攻击敌人，连续输入指令的话可以变化为跳跃攻击，将周围的敌人统统击倒。特技“十字架”会往前方放出十字架形状的剑气，一边攻击敌人，一边回复我方的体力。毫无疑问是一名强大的角色。





杂志库 ZAZHIKU.COM







指挥官 暮雨 声优：小野大辅

第零班的指挥官，以前也是魔导院学校的训练生。人称“冰剑之死神”，被世人所畏惧。个性冷静，对学生非常严厉，因此很多学生都对他敬而远之。他身边总是带着一只顿贝利，而且这只顿贝利也穿着学生的服装，看起来很让人在意。

No.09 老九 声优：小野大辅

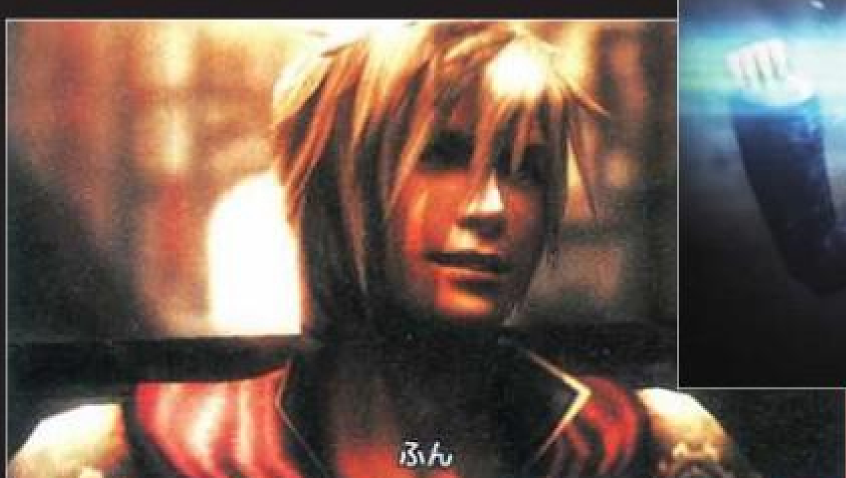
老九是典型热血莽撞男。个性直接，凡事不问出个究竟就不肯罢休。头脑不怎么好，被皇后认定为笨蛋。但他口无遮拦的说话方式，带给零号班其他成员无比的勇气。他擅长使用长枪，将挡在面前的敌人统统轰飞。

特性解说

老九的通常攻击是圣枪（ホーリーランス），通过连续按键，最后会形成连续突刺，将敌人打得老远。老九的另一项绝技是《FF》里龙骑士的代表技——跳跃。发动后先是高高跳起，之后落下给予敌人重击，这次的跳跃是范围攻击，目标周围的敌人一样会受到打击。







有关魔导院学校

欧利恩斯四国的国旗分别以自己的象征兽来描绘，此外作为国家象征的物品和颜色也很有讲究。鲁布路姆虽然是魔法国家，但是在国内的建筑里会大量使用红色和齿轮的图案，就连国旗和训练生的服装上也能看到齿轮，似乎有些什么内情。

在魔导院，学生会按照自己的实力被分配到不同的班级，零号班是整个学校最优秀的班级。负责零号班教学的就是暮雨，他上课时也会带着那只顿贝利。

召唤也是学生要学习的技能之一，但召唤需要付出一定的代价，目前尚不明朗。



杂志库 ZAZHIKU.COM

圣骑战史	MMV	角色扮演
PSP グランナイツヒストリー		日版
预定2011年夏	1～∞人	5120日元
对应周边未定		

文 纱迦　美编 anubis

PSP 春季大作群 No.2

由《胧村正》、《奥丁领域》小组为玩家带来的PSP全新作品



Vanillaware的历史不长，但凭借《奥丁领域》和《胧村正》受到无数玩家的追捧，如今Vanillaware再次联手MMV，为大家打造了全新的PSP游戏《圣骑战史》。游戏延续了《奥丁领域》和《胧村正》的绘本风格，精美的画面让人一看就爱不释手，这必然是各位PSP玩家不能错过的作品。

战斗系统

目前本作的战斗系统情报还不是很多，只知道会有城镇的设定，玩家可以在城镇里完成训练等准备工作。战斗时除了看角色的能力之外，队型也是很重要的。另外已确认本作的战斗采用回合制。

本作同样支持联机游戏。看看游戏的信息栏，你会发现本作的游戏人数为1～∞人。没错，这是官方给的数值，究竟怎么个无限法，还有待进一步的情报。





©2011 Marvelous Entertainment Inc.

三国战记

本作的故事发生于一个名叫利斯提亚（リステイア）的大陆，大陆有三个国家为争夺霸权而展开斗争。玩家要扮演一名骑士，从3个国家中择一而仕。三个国家各有特色，从不同的国家起步，对游戏进程也有不同的影响。

古之国 罗格雷斯



罗格雷斯（ログレス）是一个被群山包围的国度，先代君主阿尔斯（アルス）是个暴君，他的统治导致民不聊生。名为福泽尔（ファウゼル）的勇士发起革命，推翻了暴君的统治，而福泽尔也被公推为罗格雷斯的新王，

福泽尔王

声优：杉田智和



福泽尔王的全名是福泽尔・沃尔多・罗格雷斯，因为领导革命的功绩而继承王位，统治着古之国罗格雷斯。

骑士之国 共和联邦



共和联邦（ユニオン）是位于利斯提亚大陆北方的骑士之国，这里的人民自古以来就信奉着剑之圣女和教会。这里盛产勇敢而清廉的骑士，他们也是人民的骄傲。



里昂王

声优：岸尾大介

有着利斯提亚大陆最强之名的高贵骑士，也是共和联邦的国王，非常年轻，人送外号“狮子王”。



塞菲亚公主

声优：悠木碧

罗格雷斯先代君主阿尔斯的女儿，在革命成功之后逃到共和联邦，接受里昂王的保护。

魔法之国 阿瓦隆

隐藏于迷之森林深处的边境之国。这里的人民奉伟大的魔女特蕾吉亚为先祖，有着浓厚的魔术信仰。这个国家的人民都非常爱护大自然。



缪丝女王

声优：井上喜久子

作为魔术权威而闻名的女王，为了研究“古之睿智”，趁他国陷入混乱之际不择手段地收集名为圣女之宝的宝物。





自定骑士团

本作比较特别的一点就是玩家扮演骑士团长，而骑士团的成员们是可以任意作成的。队员们的外观、性别、语音、台词、性格等等都可以随心所欲地制定。而游戏中也会有一些固定的NPC，如这次公开的骑士随从莉夏。



莉夏

声优：喜多村英梨

相当于是指导玩家的老师性质的角色，也会和玩家一起展开冒险。



杂志库

PSP 看家大作群 3

Gloria Union
グロリア·ユニオン
Twin fates in blue ocean



荣耀同盟		STING	策略角色扮演
PSP	グロリア・ユニオン		日版
	预定2011年6月23日	1人	5980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

日本厂商STING擅长制作风格独特的角色扮演类游戏。2006年，由STING开发的新概念SRPG游戏《公主同盟》（《ユグドラ·ユニオン》）刚一登场就吸引了众多玩家的眼球：精美的人设、独特的战斗方式、细腻的剧情刻画，都让人们见识到了这家公司不俗的实力。随后，STING在2010年又制作了前传性质的《烈焰同盟》（《ブレイズ·ユニオン》），在完善系统的同时，也对剧情进行了一定的补充（同时也开启了更大的一个坑）。STING要把《同盟》系列化的野心昭然若揭。时隔一年，STING公布了《同盟》系列的最新作《荣耀同盟》，令众多系列死忠玩家欢欣鼓舞。

不过在这里要先给各位粉丝打好预防针，从目前公布的情报来看，本作和《公主同盟》以及《烈焰同盟》之间没有**任何**联系，期望看到帝国反攻的玩家们可能要失望了……不过现在关于剧情的情报还不完全，也没准会出现峰回路转的情况。我们还是先从有限的情报里看看本作的具体情况吧。

制作阵容

本作的制作阵容可谓十分强大，STING强手尽出，从制作阵容上来讲，虽然不一定比前作有多大进步。但是至少不会比前作差。

角色设计：こにしひろし（代表作《光辉圣约》）
为重英子（代表作《多卡邦王国》）

《光辉圣约》的角色造型被相当一部分玩家认为是结合了“萌”和“性感”的一种风格，相信本作采用こにしひろし做角色设计会让本作的人设在保留原来风格的前提下不再被人诟病为“幼齿”。而为重英子设计的萌系角色也能满足一部分玩家的审美。

制 作 人：安井光（代表作《烈焰同盟》）

制作人没有换，不过安井的能力已经得到了玩家和业内人士的一致认可，相信有他镇场，本作的基本素质还是可以得到保证的。

卡片设计：户部淑（代表作《公主同盟》）

卡片设计也是系列的熟面孔了，相信风格不会有多大改变，卡片设计会一如既往地精美。

音效总监：林茂树（代表作《公主同盟》）

系列的音乐一向保持着很高水平，林先生功不可没，相信本作的音乐也会让大家眼前一亮。

故事梗概



支撑这个世界的力量是被称为“意志之力”（ウィル）的力量。这种力量使得一个王国变得强大，这个王国名为优弗利亚王国，优弗利亚王国的国君拥有强大的意志之力，凭借这种力量，王国成为了世界上最强盛的国家。

王国的国民们利用意志之力发展了形形色色的文化，优弗利亚王国盛极一时，这个名字就是文明、强大的代名词。

然而这种历史终有终结的一天，优弗利亚王国在一场无人知晓原委的灾难中沉入了大海，世界八成以上的陆地也随之沉没，现在距离优弗利亚王国的全盛时期，已经过了千年……

千年以来一直流传着这样一个传说：在优弗利亚王国毁灭前，为了保住自己的文明，王国将巨大的意志之力封印在水晶中，水晶被隐藏在世界中不为人知的角落。

由于世界的八成都被大海包围，因此世界上最活跃的势力无疑是海盗团，水晶的传说激励着海盗们一次又一次出航，他们的目的就是寻找到这些传说中的水晶。

这些海贼中，也包括了一个想一获千金的海贼少年……



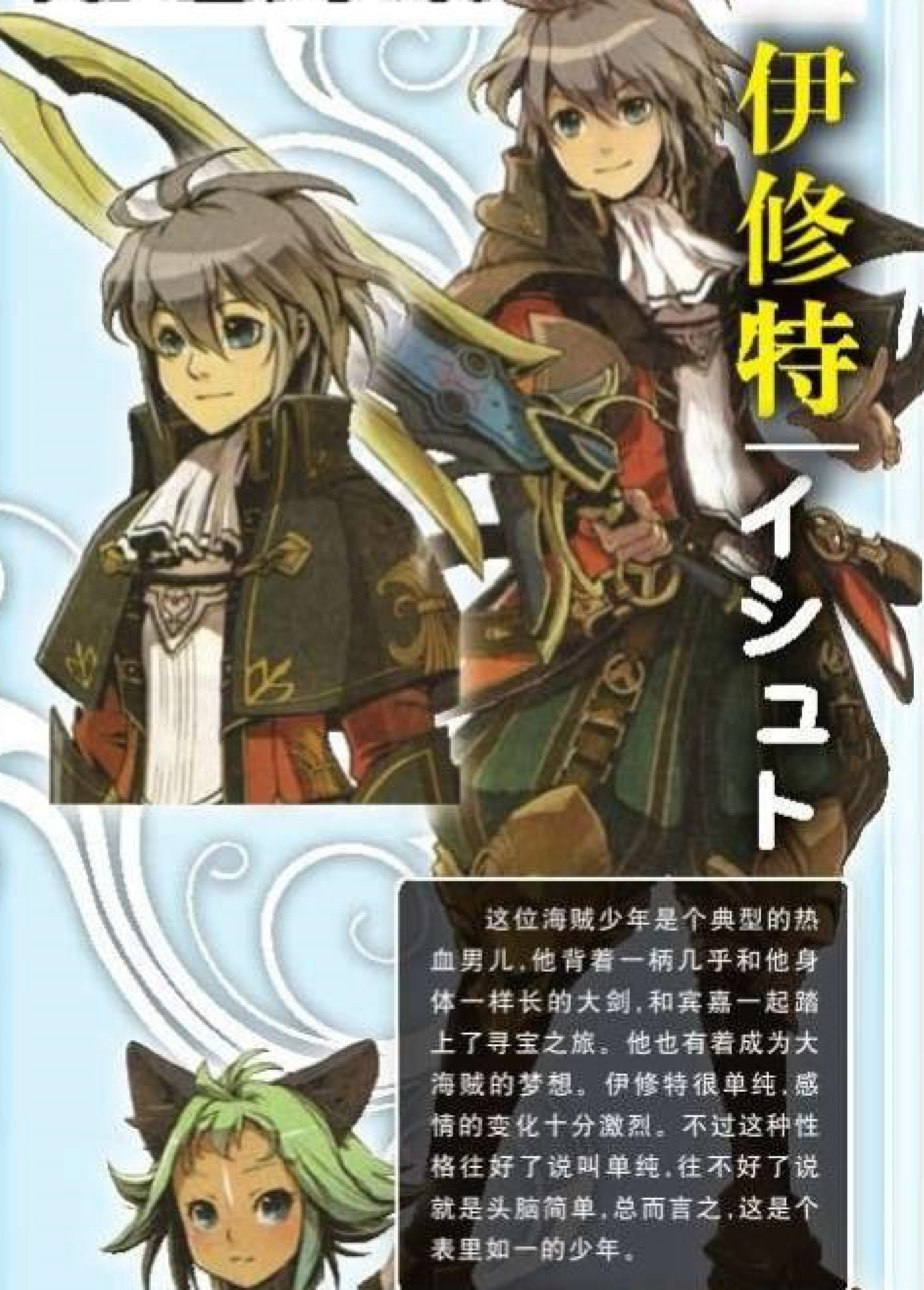
▶本作背景是海洋，看来海战是少不了了。

以上就是故事梗概，看起来跟前两作真的没什么联系，不过有“意志之力”这种东西存在，编出一个穿越过去改变历史的故事也不是不可能。。另外不知道大家看见这段剧情介绍的结尾有没有很强的既视感，反正我看到的时候总是会想起一个带着草帽的长手长脚梦想当海贼王者的少年……

©Index Corporation 2011 Developed by STING

杂志库 ZAZHIKU.COM

角色介绍



伊修特—イシュト

这位海贼少年是个典型的热血男儿，他背着一柄几乎和他身体一样长的大剑，和宾嘉一起踏上了寻宝之旅。他也有着成为大海贼的梦想。伊修特很单纯，感情的变化十分激烈。不过这种性格往好了说叫单纯，往不好了说就是头脑简单，总而言之，这是个表里如一的少年。



宾嘉—ピンガー

和青梅竹马的伊修特组成海盗组合的猫耳少女。她尊称伊修特为"大哥"。性格冷静沉着，但是说话稍微有些 嗦。形成这种性格的原因是因为她总是要想办法跟上伊修特的节奏。和纤细的身材不相称的是，她的武器是一柄大斧。

目前只公布了相当于男主角和其跟班的角色(或者说，是男主角和女主角?)。如果玩过《公主同盟》的话，那么我们可以发现一个巧合：《公主同盟》中男女主角是用大剑的公主和用斧头的男性少年山贼，而本作公布的男女角色是用大剑的男性海贼和用斧头的少女海贼跟班，不知道这是单纯巧合还是有意为之。

战斗系统揭秘

从目前公布的战斗系统来看，我们可以很不负责任地用一句话结束这一版块，那就是"请参照《烈焰同盟》的系统介绍"。是的，本作的基本系统比起前作来几乎毫无变化，不过考虑到很多玩家可能之前没有接触这个系列，我们还是介绍一下基本的系统要点吧！

1.战斗流程

本系列游戏强调的是军团与军团之间的激烈战斗，在地图上移动到临接敌人的格子之后，就可以选择攻击敌人，之后，两个军团就立刻展开激烈的交锋，直到其中一方完全被消灭为止。



▲从地图到运动方式都与前作无甚差别。



◀面对男主角凶猛的进攻，女海贼们有些难以招架了。

2.爆发技与强化进攻

战斗中按后会积攒技能槽，当技能槽蓄满之后，可以按□键发动被称为"爆发技"(Break Skill)的强力技能，技能槽积蓄的速度会根据角色的能力而定，让积蓄速度快的角色使用强力卡片带有的"爆发技"可以有效地给予敌人重创。按前的话可以消耗技能槽来增强部队的战斗力，在僵持的时候，强化进攻很可能让我们占得优势。所以是否释放"爆发技"要根据战局而定，否则当该进行战斗强化的时候因为没有技能槽而失去战机会变得很尴尬。



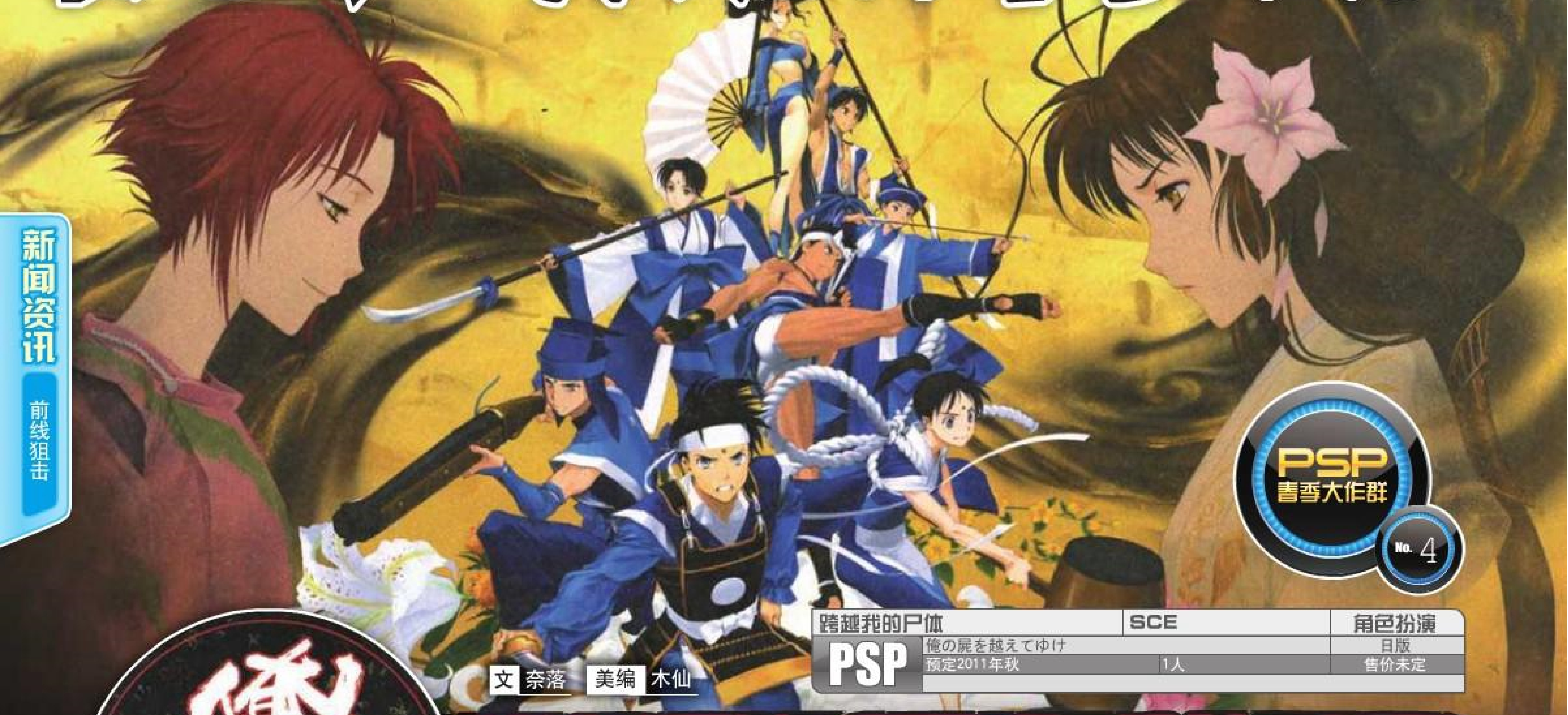
▶形势危急，伊修特果断选择玩火……

从本作的基本战斗形势来看，卡片仍然是战斗的核心，不过官方还没有公布卡片的详情。让我们一起期待吧。



杂志库 ZAZHIKU.COM

穿越十二载，经典重生再临！



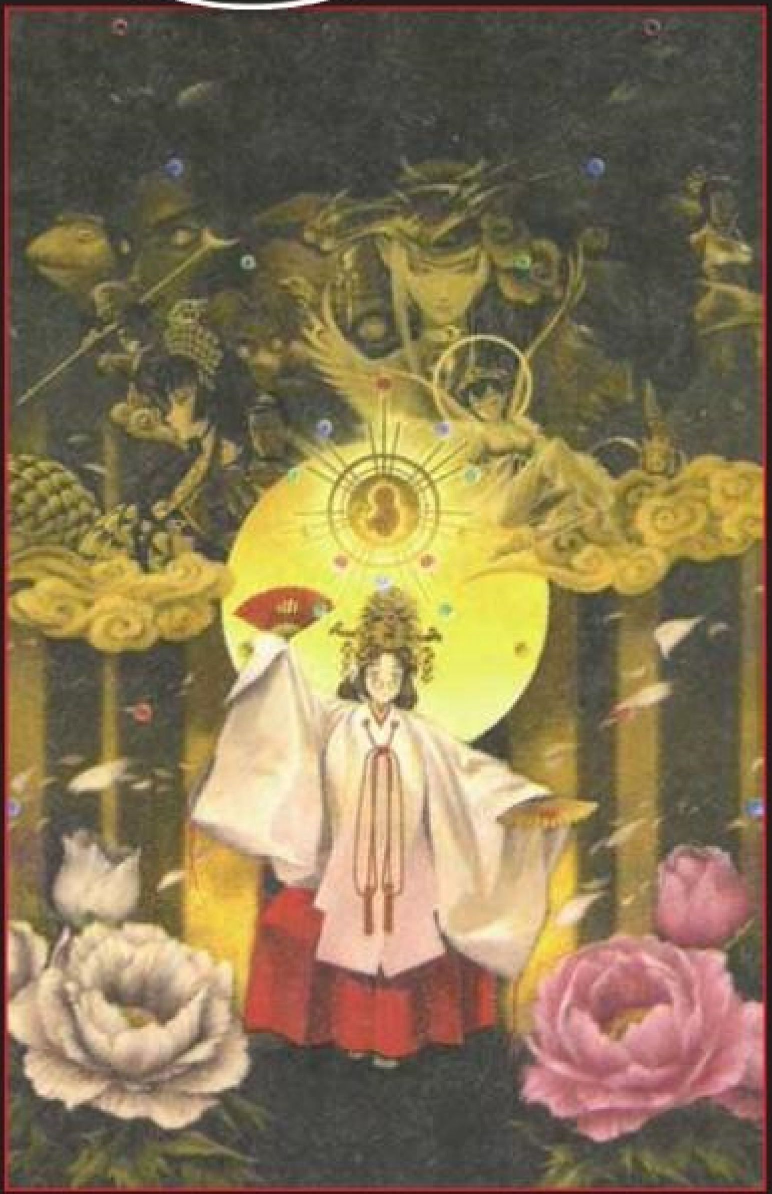
PSP 春季大作群 No. 4

跨越我的尸体		SCE	角色扮演
PSP	俺の屍を越えてゆけ		日版
	预定2011年秋	1人	售价未定

文 奈落 美编 木仙

俺の屍を越えてゆけ

12年前诞生于PS的名作，在那个日式RPG如夜空繁星般璀璨的时代，这款极具个性的作品给无数玩家留下了深刻的印象。它是这样一款游戏：你可能没听过，你可能看过一眼而不感兴趣，但是如果你亲自玩进去，一定会承认这是一款罕见的经典之作！时隔12年，本作终于在PSP上重制登场，预定今秋与玩家见面！



降鬼一族宿命的诅咒



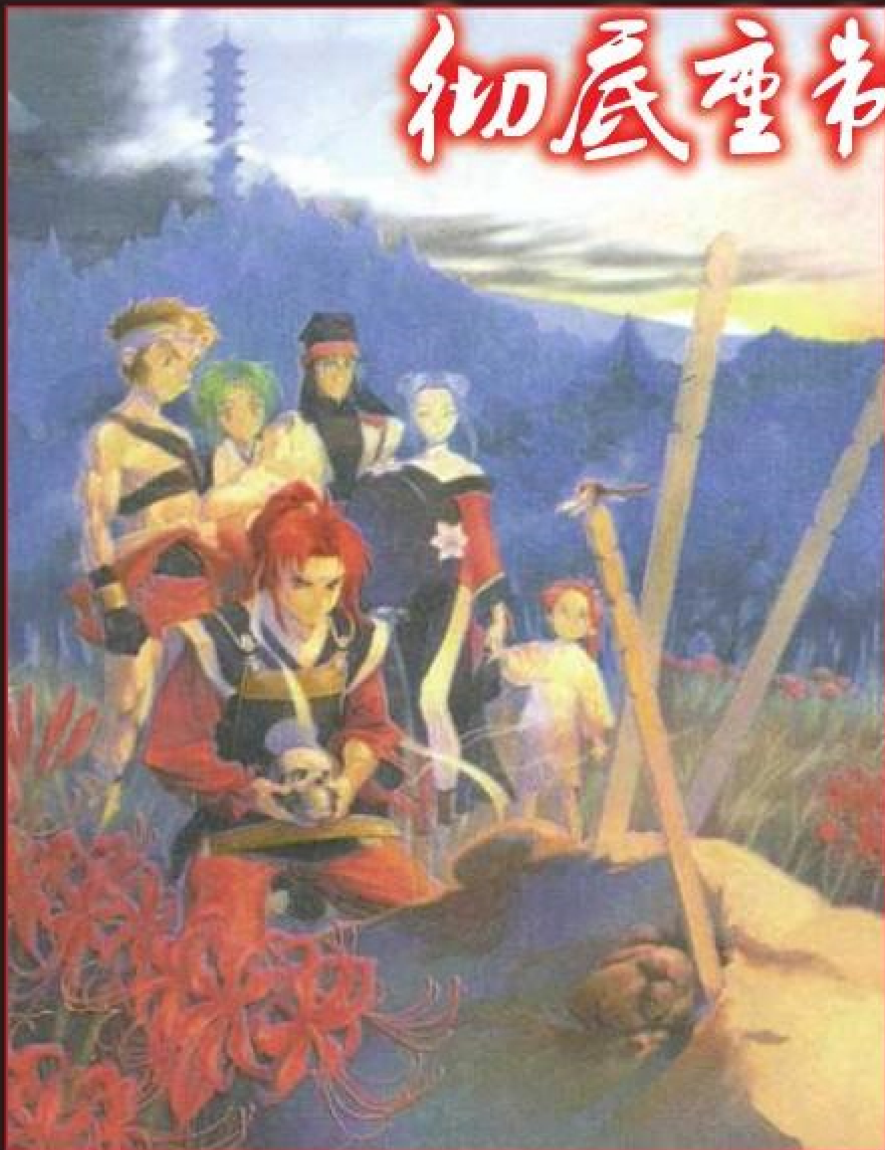
故事发生在颇具平安时代风情的京都，大妖怪“朱点童子”突然对人类发难，血洗京都，让百姓民不聊生。诸神为了拯救人类，同意与主人公一族的族人结合，以延续降鬼一族的香火。同时，降鬼一族也就肩负起讨伐恶鬼保护京都和平的重任。

本作最具个性的主题就是“世代交替”，玩家要控制的不是某一个固定的主角，而是一个家族，这个家族受到大妖怪“朱点童子”（即有名的“酒吞童子”，传说中的日本三大恶妖之一）的诅咒，所有人只有两年的余命。玩家要在这两年中不断培养族人，让他们与各种神结合，诞下新的继承自己能力的族人，从而繁衍生息，不断挑战大BOSS朱点童子。



本作的名字让人印象深刻，“俺の屍を越えてゆけ”——直接翻译过来自然是“跨越我的尸体”。但其实这个名字中有一个一语双关的表达：“屍”这个汉字日语训读写作かばね，かばね也可以写成“姓”字，而这个“姓”字写作かばね时，意思是“古代日本氏族的地位、职务的世袭称号”。这层意思也呼应了游戏中“世代传承，交替不息”的特色系统。

©Sony Computer Entertainment Inc.



彻底重制！跨越原作的尸体！

焕然一新的游戏画面



说实话，本作在1999年的画面中也算不上优秀，此番重制版采用了全新的水墨风格来表现浓郁的和风。宽屏的2D画面颇为细致，色彩数和解析度比起原作何谓天壤之别。除此之外，游戏系统界面中的人物图像全部变为大图，性格可爱的“三呆毛眼镜妹”这次会以半身像示人。



本作的场景充满了平安时代的京都风情，水墨画是表现这种风格的不二选择。既然是RPG，地图中必然包括城镇、野外和迷宫。京都风情中最重要的元素就是季节感，本作中的场景大都会有四季变化，不同季节的场景会让人一目了然，无形中增添了场景丰富度。









进化的战斗系统



本作的战斗最大允许4人出击，族人角色的职业包括剑士，薙刀士，弓手等等。丰富的必杀技是原作的一大特色，重制版会进一步加强。新系统方面，“祖传武器”是一大看点，这次游戏允许玩家将武器世代相传，这种称为“遗物系统”的新要素让游戏的投入度提高不少。实际战斗方面，本作追加了多人合体技，为稍显单调的传统战斗方式增添了一些战略性。



全新的怪物设定图



杂志库 ZAZHIKU.COM



英雄们的盛宴、再演！

PSP 春季大作群 No.5

戦国BASARA CHRONICLE HEROES

作为《战国 BASARA》系列 5 周年纪念企划之一，第 2 款 PSP 游戏《战国 BASARA 编年史英雄》的情报于近期发表。本作是基于 2009 年 4 月发售的《战国 BASARA 战斗英雄》的基础上开发制作的，依旧采用 2 名角色一组、2V2 的战斗方式，最多支持 4 人联机对战。与前作相比，《编年史英雄》将加入《战国 BASARA3》中人气绝顶的德川家康和石田三成，令玩家可使用的角色增加到 32 人！包括新战场、空中战等新要素的引入将呈现给玩家们一个大幅进化的《战国 BASARA》新作，让我们再一次沉浸在战国乱世的激烈战火中吧！

文 八重樱 美编 NINA

战国BASARA 编年史英雄		Capcom	动作
PSP	战国BASARA クロニクルヒーローズ		日版
	预定2011年夏	1～4人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

前作《战国 BASARA 战斗英雄》中可使用的武将总计 30 人，本作在保留了原有系列人气武将的基础上加入了德川家康和石田三成两名新角色。有趣的是，玩家在本作中可以使用同时少年和青年两种版本的德川，对于从《战国 BASARA3》才开始接触这个系列的玩家而言，不失为一次新奇的体验。





▶释放出雷球的牵制技。在战斗中可以攻击到远处的敌人。

奥州笔头 伊达政宗

武器：一刀流、六爪流 属性：雷
声优：中井和哉

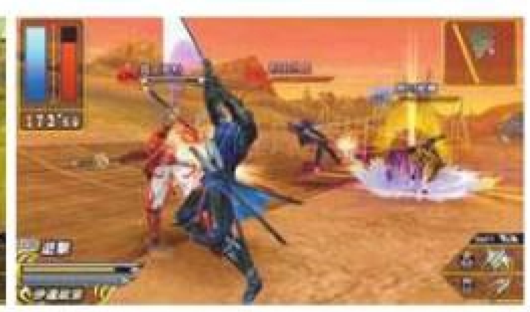
伊达军的年轻首领，是个年轻气盛、喜欢将英语挂在口边的家伙。与武田军的真田幸村是宿命的对手。



二人一组的团队对战！

本作的系统与前作一样，依然是将画面左上角对手的“战力槽”打到零就算获胜。难度相比前作有所下降，角色的平衡性也作出了调整，引入更多动作元素，让对战变得更为爽快华丽。





总计 32 名英雄参战，上

©CAPCOM CO., LTD. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.





天霸绝枪 真田幸村

武器：二枪　属性：炎

声优：保志总一朗

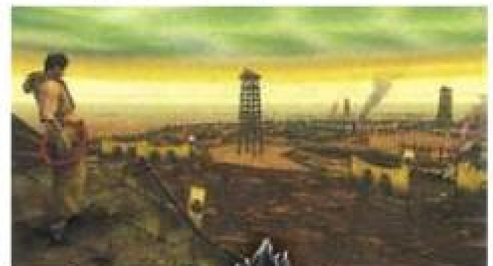
侍奉武田家的年轻热血汉。无论做什么事都会拼尽全力，他的纯粹热忱总在感染着周围的人。



▶挥舞被火焰包裹的拳头释放出火焰弹，属于炎属性的远距离攻击。

新战场陆续追加中！

本作将新增数个战场地图，其中一个就是曾在《战国 BASARA 3》中出现过的“天明·关原”。关原舞台存在高低差，玩家在此可以享受到立体感十足的战斗。这座以东西一分为二的特殊战场上，将会上演怎样的对决呢？



剧场版动画 6 月 4 日上映！

续 TV 动画版大受好评之后，《战国 BASARA》的首部剧场版动画《战国 BASARA —The Last Party—》也将于今年 6 月 4 日上映。从宣传图可以看出，本次剧场版是以《战国 BASARA 3》的剧情为主线展开的，德川家康和石田三成都将作为主要角色出场。



东照权现 德川家康

武器：无　属性：光

声优：大川透





▲对于家康来说，最好的武器就是他的双拳。当他将蓄满力的拳头砸向地面时，产生的巨大冲击波会将周围的敌人全部吹飞。

德川军、以及东军的总大将。一心想要建立平稳安定、人民安居乐业的日本，为实现这一理想而不懈努力着。



◀“绊·一愿”是将本多忠胜的大枪投掷出去的技能，家康还有着众多类似的豪放技。







君子殉凶 石田三成

武器：刀　属性：暗

声优：关智一

石田军及西军的总大将。曾经作为臣子侍奉于丰臣秀吉身旁，将秀吉视为神明一般敬仰，因此对推翻秀吉政权的家康心怀恨意。



▲石田的攻击是以速度来制胜的，例如“忏悔”这一技能就能通过一次出招实现连续攻击的效果。



▶被复仇的执念所控制，甘愿堕入黑暗而暴走的石田三成，此时他的移动速度和攻击力都会大幅提升。

新要素“空中战”！





《战国 BASARA 战斗英雄》发售后，有不少玩家向制作方反应希望强化空中作战的元素，这一愿望终于得以在《战国 BASARA 编年史英雄》中实现。地对空、空对空，尽可能活用战场的特色来实现多元化的对战吧！

可继承前作存档！

对于曾经在《战国 BASARA 战斗英雄》上花费大量时间的玩家来说，可以继承存档的确是个相当贴心的设定。距离《战国 BASARA 编年史英雄》发售还有数个月的时间，还没有玩过前作的玩家也可以趁机恶补一下！

演激动人心的梦之竞演！

文 八重樱 美编 木仙

PSP 春季大作群 No.6



最後の約束の物語

さいご の やくそく の ものがたり

最后的约定物语	Imageepoch		角色扮演
PSP	最後の約束の物語		日版
	2011年4月28日	1人	5980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上



《最后的约定物语》是Imageepoch全力打造的正统日式RPG游戏。制作人由参与过《真·女神转生Ⅲ》的宇田洋辅担当，人设是著名女性画师仓花千夏。故事的舞台是在正遭受外敌入侵的尤库朵拉王国，玩家将扮演手持黄金武器的弥赛亚骑士，在压倒性的绝望中寻找最后的希望来拯救国家与同伴。游戏中存在对话分支选项，不同的选择将会把故事引向截然相反的结局。想要打通全部路线，至少要花费500小时以上。



沃尔夫

CV：神谷浩史

弥赛亚骑士团的指挥官，无论是魔导还是剑术均有着卓越的才能，但他本人对此却没什么自觉。沃尔夫从幼年时起就侍奉在国王的身旁，与赛蕾斯是青梅竹马。

雷克雷乌尔

CV：安元洋贵

尤库朵拉王国的国王陛下，兼任弥赛亚骑士团指挥官（前任），是个英明的统治者，深受民众们的爱戴。雷克雷乌尔很早便察觉到沃尔夫的才能，因此一直将他作为弟子一般培养。



莉赛特

CV：喜多村英梨

原本是作为弥赛亚候补生从士官学校毕业的少女。但现在经过专业的战斗管制官训练后，担任起了骑士们的指导员工作。虽然年纪不大，但对工作忠于职守，且时刻保持理性态度。在弥塞亚的骑士们迷茫的时候，她的发言总能起到指引迷津的作用。

该隐

CV：尾裕贵

1年前刚刚成为"弥赛亚骑士团"中一员的新人。就读士官学校时曾凭借优异的成绩跳级毕业，但也因此形成了过于自信的人格。大概因为年轻的缘故，该隐是个理想主义者，为了大多数人而牺牲少部分人这种事他是绝对无法允许的。

萨莎

CV：茅原实里

幼年时便展现出惊人才能、接受魔导精英教育的少女。性格活泼好胜，对别人从来不使用敬语。因为某件事而开始讨厌沃尔夫。

赛蕾斯

CV：田村尤加利

尤库朵拉王国的公主，同时也是弥赛亚骑士团的一员。拥有强烈的正义感和超凡的领袖魅力，为了保卫国民们而挥舞着黄金武器作战。但当她的王国瓦解之后，等待着公主的，将是何等悲惨的命运呢……

©Sony Computer Entertainment Inc.

弥赛亚骑士们的战斗技术 敌对心系统

在《最后的约定物语》的世界中，敌人对我方骑士有"敌对心"（类似于网游中的仇恨值）的设定，当我方某名队员释放强大攻击或使用回复道具时，敌人的目标就会集中在此人身上。交战过程中按下△键就能查看当前的"敌对心"情况，玩家需要不断调整自己的战术才能把握住战局。





新闻资讯 前线狙击

以生命为代价发动的秘法 伊利亚之秘法


— 聖櫃開闢 —

本作中角色的生命力可分为HP和SP两种。当HP减为零时，再受到攻击就会耗损SP，如果SP也减少到零，该角色的生命力就将完全被耗尽。此时，他手中的黄金武器会将角色浸食，并发动威力超级强大的伊利亚之秘法。但以此为代价，秘法结束后，这名角色将完全死亡，无法再被复活。这个设定有些类似于《女神侧身像 负罪者》中牺牲同伴的系统，当战况对我方极为不利时，是选择全军覆没还是牺牲一人保全大局，全看玩家自己的决定。


— 術式"天獄" —



加伊洛

CV：小西克幸

弥赛亚骑士团的参谋，在士官学校中担任实技教官指导沃尔夫和该隐。加伊洛是个非常冷静的合理主义者，为了完成任务甚至可以牺牲掉非战斗人员，他的这份冷酷也令同伴们感到很反感。

拉修迪

CV：铃木达央

弥赛亚骑士团的一员，沃尔夫的好友。从他和善的双眸就可以看出，拉修迪是个温柔的男子。他拥有强大的魔导，因此也被视为是天才魔导骑士，但相应的，他本人所承受的来自外界的压力也分外的多。

马拉尔梅

CV：远藤绫

有着不太光彩历史的女性骑士，因为某件事为契机，痛改前非加入了弥赛亚骑士团。性格属于成熟奔放型，丝毫不掩饰自己对沃尔夫的好感，也令沃尔夫感到有些无所适从。

关键词：

最初的约定： 遥远的古代，万物都拥有神所赐予的能力。人类使用这份力量"魔导"，在慈爱之神伊利亚的守护下过着和平安定的生活。伊利亚与人类约定，只要人类不穿过代伊尔川、踏上黑暗之地，就将神力永远赋予他们。可是在邪神和欲望的引诱下，有些人破坏了这份约定，愤怒的伊利亚便收回了她的神力。惟有极少一波遵守最初约定的人能够继续使用"魔导"，这些人就是尤库朵拉王国的祖先。

伊利亚的约定： 神话时代即将终结之时，邪神率领失去魔导之力的人类向尤库朵拉王国发动进攻。伊利亚使用秘法牺牲了自己，击退了邪神的入侵。临死前，她答应尤库朵拉的百姓，如果未来民众再度陷入疾苦，她将会复活来解救大家。而将伊利亚的约定具现化的圣遗物就是黄金武器Aurea Arma。

黄金武器： 黄金武器是伊利亚在神话时代赋予七名战士的神圣兵器，也是弥赛亚黄金骑士团成员的惟一见证。在黄金武器中寄居着伊利亚的奇迹力量，能够击破一切结界。但使用过度的话，持有者也会被黄金武器的力量吞没。

弥赛亚黄金骑士团： 弥赛亚黄金骑士团是由持有黄金武器的七个人所组成的，是直属于王室管辖的骑士团体。每一代的指挥官均由神刀扎那都的持有者担任，这一代的指挥官自然就是雷克雷乌尔陛下。而在雷克雷乌尔陛下为守护国民牺牲后，指挥官的重担便落在了沃尔夫的肩上。

杂志库 ZAZHIKU.COM



3DS爆发在即

特别企划 SPECIAL FEATURE

除了首发游戏之外，美日两个版本的3DS近期公布了众多大作，简直呈现爆发趋势。其中一些已经发售，还有一些马上就能与玩家们见面。再加上近期公布的《星际火狐》和《塞尔达传说 时之笛》这两个超级大作，这个夏天，幸运的你如果拥有3DS的话，不妨看看接下来的热作介绍，让掌机之魂燃烧吧！ 文 众编 美编 NINA

梦想触发器 3D

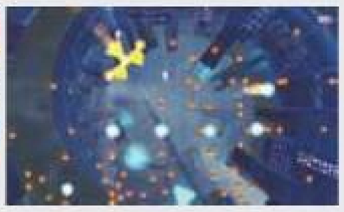
梦想触发器 3D	D3Publisher	射击
3DS Dream Trigger 3D		美版
2011年4月26日	1～2人	
对应周边未定		

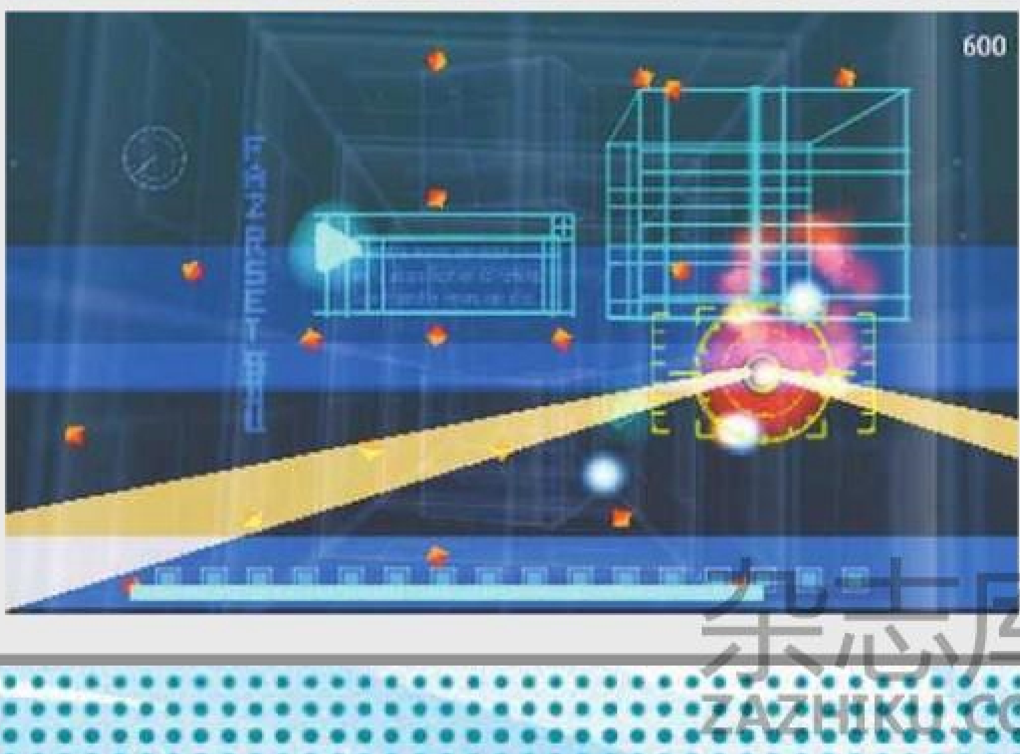
游戏给人的第一印象就是很像《几何战争》，虽然画面依然简陋，但是本作不管是从音效还是画面表现都完胜前者。游戏总共收录了超过50个关卡，游戏中的敌人是不可见的，玩家需要通过声纳扫描来找出各式各样、色彩斑斓的敌人并且消灭。游戏中虽然是轨道式射击，但是由于裸眼3D的特性，使玩家感受到潮水般的敌人“扑面而来”的爽快感。本作还包含了多人合作模式，喜欢射击的玩家不容错过哦！











杂志库 ZAZHIKU.COM



生化危机 佣兵 3D

生化危机 佣兵3D	Capcom	动作射击
3DS Bichazard: The Mercenaries 3D		日版
2011年6月2日	1～2人	
对应周边未定		

从系列的 3 代开始，佣兵模式一直受到玩家的好评，4、5 两代更是把佣兵模式的魅力发挥到了极致。现在，Capcom 又决定把这个模式单独提取出来做成一款独立的游戏，《生化危机 佣兵 3D》就此诞生。

本作可以说是最能够体现 3DS 机能的游戏之一了。游戏采用 Capcom 新开发的 MT Framework Mobile 引擎制作，因此画面素质绝对能够得到保证。游戏中一共有 30 个任务，我们需要完成每个任务的目标条件，任务的内容多种多样，绝非简单地不停地杀敌来获取更高的分数，可谓挑战性十足。在前两作中的“站桩式”射击是最被玩家所诟病的，不过本作中终于可以移动射击了，不仅如此，战斗中还首次加入了第一人称视角，可谓诚意十足。本作还收录了《生化危机 4》和《生化危机 5》中的经典地图，玩过前两作的玩家肯定会感到亲切吧。因为是双屏显示，因此游戏过程中道具栏和地图都放到了下屏，在游戏过程中切换武器、使用道具以及查看自己的位置就显得非常快捷方便了。另外游戏中收录了 8 位系列的经典角色，到目前为止，官方公布了克里斯、克莱尔、吉尔、威斯克、克劳撒、汉克和瑞贝卡，最后一人的身分依然是个谜，反正在玩家群里里昂和艾达的呼声很高就是了。当然以 Capcom 的习惯，通过 DLC 来增加可选人物也不是不可能的。另外，我们还能自定义角色，包括更改角色的初始武器和体术等。

游戏支持本地联机和网上联机，还会收录《生化危机 启示录》的试玩版，相信买椟还珠的玩家绝对不在少数吧。





超级猴球 3D

超级猴球 3D	SEGA	动作
3DS Super Monkey Ball 3D		美版
2011年3月27日	1～4人	
无对应周边		







世嘉旗下的人气动作游戏“《超级猴球》系列”最新作登陆 3DS。本作除了传统的模式以外，新加入对战模式也同样充满乐趣。游戏中的每名角色的特性和招式都各不相同，玩家需要和其他三名电脑控制的猴子在场景中互相对战，争夺香蕉。每一局会有三场比赛，根据最后的得分来排名。另外一个是赛车模式，很明显这是在“借鉴”《马里奥赛车》，但是手感远远不及后者。

系列首次登上 3DS，操控方面也做出了一些革新。游戏除了传统猴球模式的按键操控以外，还支持重力感应操控。这种方法和 iPhone 版的没什么两样，不过需要玩家注意的是，由于需要不停地倾斜主机来让控制猴球的滚动轨迹，因此为了保护视力，选择这个操控方式时请视情况关闭裸眼 3D 功能。

飞行俱乐部 度假村

飞行俱乐部 度假村	Nintendo	模拟驾驶
3DS Pilotwings Resort		日版
2011年4月14日	1人	
无对应周边		

15 年后的回归



《飞行俱乐部》是 1990 年于 SFC 平台推出的一款模拟飞行游戏，玩家在游戏中扮演一名新手飞行员，经过多个阶段的飞行训练，逐渐成长为独当一面的合格飞行员，并接受各式各样的任务。1996 年对应 N64 的《飞行俱乐部 64》发售后，这个系列便陷入沉寂，直到今年才作为 3DS 美国首发游戏高调回归玩家视野。新作名为《飞行俱乐部 度假村》，可以体验包括飞机、滑翔机、空中自行车、甚至忍者用的飞鼠装在内的多种飞行器，并且对各种飞行器自身的特性都作出了精准的模拟。在裸眼 3D 的支持下，玩家可以尽情享受驰骋于蔚蓝苍穹下的急速快感，感受释放灵魂所带来的愉悦。




▲游戏的场景非常丰富，想象一下在夕阳映衬下飞翔的感觉吧，是不是很浪漫呢？

杂志库 ZAZHIKU.COM

触控！双笔运动

触控！双笔运动	NBGI	体育
3DS タッチ！ダブルペン スポーツ		日版
预定2011年6月2日	1人	
无对应周边		

体育类游戏是一款主机铺路时期经常出现的类型。本作由NBGI全力开发，最大的特色在于玩家游玩时将使用随游戏同捆的两只触控笔，调用左右脑同时进行游戏，强调“直觉控制”的本作会给玩家带来新的体验和乐趣。

游戏内置了7种不同的体育运动，玩家将自创一位角色并可设计其外貌服装等个性要素，接下来要做的就是逐一挑战各个游戏，积累点数。像同类游戏一样，每一类运动中包括排名赛和积分赛，是一款新颖的运动休闲佳作。







排名赛

排名赛是本作的主要模式，电脑会自动根据你现在的水平分配CPU对手，不断战胜这些对手后会积累“比赛点数”。据说本作一共拥有60多名性格形象各异的对手在等待玩家。

积分赛

积分赛则是更为讲究技巧乐趣的一种游戏模式。各种运动中将有不同的评分机制，玩家可以不断挑战更高的分数。游戏中一共设有5种难度，采用分数解锁的方式逐渐开放。

海贼王 无尽巡航 SP

海贼王 无尽巡航SP	NBGI	动作
3DS ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル		日版
预定2011年5月26日	1人	
无对应周边		



路飞的3D大冒险起航！

各位《海贼王》的FANS注目了！曾经在Wii平台登场的《海贼王 无尽巡航》两个不同的章节将以完整版的形式与所有3DS玩家见面！游戏内容丰厚，不仅采用3D的表现形式，还加入了全新的角色以及模式，堪称近期动漫改编游戏中最令人期待的作品之一。



▲令人感动的场面将以3D的形式重生！

3DS版全新要素

★增加Wii版没有的新角色，目前已经确认的新角色有海贼女帝波雅·汉库克以及人妖王安布里奥·伊万科夫等人；

★游戏角色与战斗舞台全部3D立体化；

★3DS的下屏得到充分利用，玩家的冒险将更加便捷；

★增加“海军本部模式”以及“BOSS RUSH”模式。

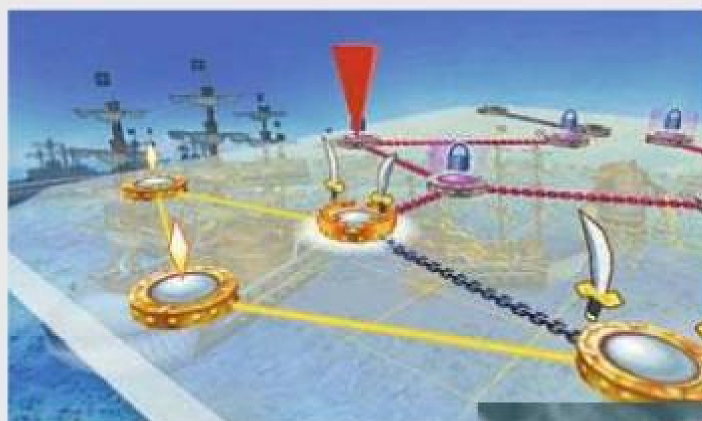


▲新的冒险与在等着路飞和他的伙伴。



▲华丽的战斗永远是《海贼王》的主题。

海军本部模式



◀海军本部模式内玩家可以选择前进路线。

▼游戏的剧情忠实原作，FANS可以借此机会回顾一下故事。



在该模式下，玩家需要操作路飞与各路强敌展开激烈交战。除了战斗以外，玩家在“海军本部模式”还可以欣赏到大量精彩的 过场动画，重温那些经典场面给我们带来的感动。

与时间赛跑的生存模式



▶游戏时下屏中会有各种便捷的选项，战斗中非常实用。

使用在游戏中登场的各种角色，不断挑战最速的达成时间，这就是单纯且爽快的生存模式。玩家可以在这里尽情体验原作中自己喜欢的角色，将难缠的敌人全部一扫而净。

杂志库 ZAZHIKU.COM

梦幻宠物 3D

梦幻宠物 3D	Ubisoft	模拟育成
3DS Petz Fantasy 3D		美版
2011年6月28日	1人	
无对应周边		

在任天堂的“《任天猫狗》系列”成为印钞机的今天，其他欧



美大厂也不会对这个市场坐视不理，育碧这就为美版 3DS 玩家带来一款宠物育成类游戏。本作可以让玩家收养各种梦幻般的动物，像独角兽这种传说中的动物也可以驯养。像其他同类游戏一样，本作也可以让玩家们照料自己的宠物，并和它们玩耍，进行大量的迷你游戏。游戏中供玩家选择的神奇宠物一共有 20 几种，耐玩性让人满意。



▲憨态可掬的小飞马。不禁让人联想：什么时候商业嗅觉敏感的厂商会做一款神兽“羊驼”主题的养成游戏，一定会剑走偏锋，大受欢迎吧（笑）。

模拟人生 3

模拟人生3	EA	模拟育成
3DS The Sims 3		日版
2011年4月1日	1人	
无对应周边		

体验 3D 人生的乐趣



▲画面细节不敢让人恭维，属于只可远观的类型……





世界累计发售量超过亿份的超人气游戏《模拟人生》趁着 3D 的东风登陆了 3DS 平台，以去年发售的《模拟人生 3》为基础，针对 3DS 的特点对画面进行了一定程度的强化。当然，无论再怎么进化，它毕竟只是一款 3DS 游戏，想要画面完全堪比真人是不可能的，不过高度自由化的系统还是会令玩家不由自主地沉迷于其中。本作最有趣的要素莫过于“业之力”这一要素，当玩家摇动 3DS 时，游戏中有可能从天而降一大笔金钱，也有可能发生大地震，玩家完全无法预计即将发生的是福还是祸，由此也应征了“人生有高山也有低谷”这句至理名言。享受这种波澜起伏的人生，正是《模拟人生 3》的最大魅力所在。

迷惑馆 音响之间

迷惑馆 音响之间	Capcom	文字冒险
3DS 迷惑館 音の間に間に		日版
预定2011年夏季	1人	
无对应周边		



立体的声音?!

这是一款活用 3DS 功能的创意型游戏。众所周知，3DS 的特点是裸眼 3D，而本作提出概念却是“音响 3D”没错，玩家将在本作中充分利用立体声来解谜。故事讲述了玩家误打误撞来到一所气氛奇怪的大屋，在引路人大叔的指引下巡游各个房间，与千奇百怪的房客交往，解决各种事件。

另类的操作

与一般游戏不同的是，本作几乎不会用到 A、B、X、Y 等按键！要执行操作的话就要对着麦克风喊话。要探索某个屋子时就要利用陀螺仪功能，把 3DS 当做一个摄像



机一样倾斜或者晃动来移动镜头。这样一来玩家大都是凭借直觉操作，平时不怎么玩游戏的人也能迅速上手。

充满个性的房客们

本作的美术设计由知名插画家上杉忠弘负责，剧本由负责《大神传 小小的太阳》的北岛行德撰写。在这座大别墅中住着很多房客，他们的房间有的惊悚、有的诡异、有的温馨、有的搞笑，还有的让人瞠目结舌。他们提出的谜题是游戏的关键，不过不用惊慌，本作不是那种用谜题“卡”人的游戏，凭着直觉，每个谜题的攻略时间大约在 7、8 分钟左右。目前游戏的制作非常顺利，新锐制作人中井实信誓旦旦地表示这款异质作品一定会一鸣惊人！





时钟的房间

利用陀螺仪环视检阅房间的内部设计，找到能发出声响的机关从而叫醒熟睡中的女孩。

杂志库 ZAZHIKU.COM

分裂细胞 3D

分裂细胞3D	Ubisoft	动作
3DS Splinter Cell 3D		日版
2011年3月17日	1人	
无对应周边		



本作以 2005 年发售的《分裂细胞 混沌理论》为原型，增添了新的建筑，并且针对裸眼 3D 进行了调整，让玩家在裸眼 3D 的环境下体验这款潜入类型的名作。原型《分裂细胞 混沌理论》作为系列评价最高的一作，玩家将扮演山姆·费舍尔辗转美国、巴拿马、朝鲜、日本等地，体验超级特工充满魅力的冒险之旅。

游戏中融入了《分裂细胞 断罪》的很多成功表现手法，让游戏看起来新意十足。比如美剧中经常用的巨型文字标明地点、三位地图信息、众多迷你游戏等等，用裸眼 3D 的表现方式呈现，给人以完全不同的感觉。





▲由于掌机的屏幕尺寸有限，挟持人质时的画面也是特写，这时玩家可以做出逼供等选择。





▲和往常一样，这次山姆大叔又要动身拯救世界，击碎各路阴谋啦！

高达 3D 战争

高达 3D战争	NBGI	动作射击
3DS GUNDAM THE 3D BATTLE		日版
2011年3月24日	1人	
无对应周边		

跃出屏幕的高达

高达的身影真可谓是无处不在啊，3DS 上的第一款高达游戏《GUNDAM THE 3D BATTLE》正式公布了，本作可以说是 PSP 上的老牌高达游戏“《战场》系列”的续作，除了登陆 3DS 平台后带来的 3D 景深画面，再让我们来看看本作有其他怎样的进化吧。

通信模式

本作的进行方式依然继承了“《战场》系列”的一贯特色——创建自己的角色、选择喜欢的原作年代来完成一个个基于原作剧情的任务，不过本作加入了适合 3DS 特点的全新的通信模式。利用 3DS 的擦肩功能，系统会自动交换与擦肩后遇到玩家所培养的驾驶员与机体，并且擦肩交换到的机体人物会在自己挑战的任务中乱入哦，是不是很有意思的设定呢。



▲在マイルーム中不但可以查看自己的机体、人物与游戏数据等详细情报，而且可以查看擦肩后其他玩家的人物详细数据和交换时该人物最后驾驶的机体情报。



▲除了机体与人物的情报外，就连获得的驾驶员各个任务的成绩都可以一一查询，每天带上 3DS 出门回家也许就有惊喜哦。



▲自己做任务的时候会遇到擦肩获得的驾驶员与机体乱入，如果是强力组合的话，会不会陷入一场苦战呢？

伤害回复与装甲破坏

伤害回复系统是本作新引入的一个概念，基本性能相当于系列以往作品中拥有 I-field 护罩等机体的护甲值，当玩家受到光束武器的攻击后会首先消耗伤害回复槽，而当玩家一段时间内没被攻击到的话伤害回复槽会徐徐回复。如果伤害回复槽被打掉的话机体就会进入装甲破坏状态，这时候受到的伤害就会直接扣除体力值，而且在这个状态下被强力的物理攻击命中的话恐怕会立刻陷入危机了。



▲黄色的部分即是伤害回复槽，不知道本身就有 I-field 等能力的机体伤害回复槽会不会更耐用一些呢？



▲一旦伤害回复槽消耗光机体就会进入装甲破坏状态，这时候受到伤害将直接扣除绿色的体力值。

名场面再现

本作的参战机体全部来自于 UC 纪元，而剧情方面也会严格按照原作故事展开。从已经公布的画面来看，来自《机动战士高达》、《机动战士 Z 高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》的机体和最新的《机动战士高达 UC》中的独角兽、新安州将会铁定参战了，我们就先用截图画面解解馋吧。



▲原作中的名场面将会在游戏中完美再现，来让我们重温那份感动吧！

杂志库 ZAZHIKU.COM

深渊传说 3D

3DS	深渊传说3D	NBGI	角色扮演
	テイルズ オブ ジ アビス		日版
	发售日期未定	1人	
	无对应周边		

不朽名作回归！



作为“《传说》系列”诞生 10 周年的纪念作品，2005 年发售的《深渊传说》以其厚重感人的剧情和划时代的系统而成为该系列史上的一座里程碑。根据过往的传统，话题作品被复刻几乎都是板上钉钉的事了，只不过《深渊传说》的复刻要来得稍显晚了一些，直到 3DS 问世，才让《深渊传说》得以趁着裸眼 3D 之风重回玩家的怀抱。较为遗憾的是，从目前所公开的情报，我们还看不到像《宿命传说 导演剪辑版》那样厚道的复刻内容，只能寄希望于 3D 画面方面能有令人惊艳的表现了。

宽屏幕上再现的感人剧情

PS2 版《深渊传说》采用的是 4：3 的游戏画面，而移植到 3DS 平台上的《深渊传说 3D》自然是更宽的 16：9 画面啦！即使不开启裸眼 3D 功能，3DS 版的画面仍有着难以匹敌的优势。



▲左图为 3DS 版画面，右图为 PS2 版画面，对比可发现，3DS 版的画面更宽一些，连在角落里的凯都可以看见！



▲画面素质基本与 PS2 版持平，但亮度似乎要稍微暗一些？

双屏带来诸多便利

由于 3DS 提供双屏显示，因此无论是在地图上四处探索还是与对手作战时都可以免去频繁切换菜单页面的麻烦，节省下不少时间。



▲在某个区域内奔跑时，下屏会显示该地区的地图，指引玩家探索广阔的世界。

究极华丽的秘奥义登场！

《深渊传说 3D》是以日版《深渊传说》为基础进行移植的，并追加了美版中特有的秘奥义内容，之前没有玩过美版的玩家可以趁此机会体验到各个角色的华丽表演了！



◀娜塔莉娅的秘奥义“Noble Roar”，通过魔法阵向敌人射出被光辉包裹着的魔法之箭。



▲凯的秘奥义“闪　瞬连刃”，如名字所示，是在一瞬间释放多次攻击斩杀敌人的技能。



▲缇娅的秘奥义“Fortune's Arc”，不但能攻击到敌人，还能回复我方全员的 HP！

死或生 次元

3DS	死或生 次元	Koei Tecmo	格斗
	DEAD OR ALIVE Dimensions		日版
	预定2011年5月19日	1人	
	无对应周边		



一度延期的本作终于决定在 5 月 19 日发售，喜爱这个系列的玩家不久就能够欣赏 3D 美女们的格斗盛宴了。本作创新的模式之一就是编年史模式，在这里玩家可以体验到整个系列的故事脉络，比赛前的剧情事件演出颇为精彩。不仅如此，这个模式还可以看作是一个新手选训练营。玩家可以在这里熟悉不同角色的性能招式，游戏也提供了详细的角色背景解说，方便大家了解本系列的各种专用词。

对战方面，为了照顾新手，本作充分利用了下屏幕触屏。比如玩家输入一个指令，那么所有有关这个指令的后续连续技就会在下屏幕显示。



不仅仅如此，触碰下屏幕显示的指令，还可以直接使出该技能。可以说是帮助新手快速熟悉游戏的一条近路。





美女自然是系列的一大卖点，针对这点本作提供了一个 3D 照片模式。玩家在游戏中会不断获得角色人偶，可以随意选择背景拍摄 3D 照片。一共可以入手的人偶总数有 1000 个以上！

杂志库 ZAZHIKU.COM



3DS：不完美的启航

3 月下旬，3DS 终于在全球范围内发售，任天堂表示北美地区创造了任天堂掌机史上的首发销量新纪录，英国任天堂也表示 3DS 首周销量超过了任天堂过去的任何主机。但是与任天堂曾经设定的目标相比，3DS 的实际表现似乎还是没有“达标”。至截稿日，任天堂仍未公布 3DS 当前的全球销量数据，不过根据一些市调机构的统计，几乎可以确定，当初定下的 3 月底之前 400 万台的目标已经落空。

文 星夜

日本 销售目标完成度不足 6 成

在日本，任天堂的原定目标是 3 月 31 日之前销售 150 万台 3DS，但实际完成销量不到 6 成。据 Media Create 统计，到 3 月 31 日，3DS 在日本累计销售 83.6 万台，也就是说，如果任天堂按计划出货了 150 万台，那么还有 66.4 万台还摆在货架上或者积压在仓库里。根据以往新主机上市几个月内货源一般都很紧俏的惯例，3DS 的消化率可以说是相当低的。当然，这与其巨大的出货量有关系，而且日本大地震也对其 3 月份中下旬的销售情况产生了很大的负面影响。

由于货源充足，多数有回收二手机业务的游戏店对于 3DS 的回收价格开得很低，大多都在 2 万日元以下，比新机价格低 5000 日元。在某些商店，3DS 的回收价几乎低到了 PSP-3000 的水平。比如有家店的 3DS 回收价格为 1.6 万日元，而 PSP-3000 的回收价格为 1.4 万日元。有日本的游戏博客报道，甚至有店家开出了 5000 日元的荒谬回收价格。回收价格低，二手机的销售价格自然也不高。某店本来将 3DS 的二手机价格定为 2.38 万日元，见无人问津，很快就修正为 1.98 万日元。有些店家摆出来的二手机看起来与新机无异，甚至还没有拆封，据称这些机子是一些黄牛们在 3DS 首发时批量购入，本打算在首发期间趁货源紧俏高价转手。没想到此次 3DS 货源充实，市场需求量却没有想像的那么高，于是以往在新主机首发时屡屡得手的黄牛们这次吃了哑巴亏。



虽说日本大地震确实给 3DS 的销售造成了很大的影响，但是实际销量与目标值相差如此之大的关键原因可能不是由于地震，而是当前玩家对 3DS 的欢迎程度没有任天堂预计的那么高。3DS 在日本发售 6 周后，被 PSP 赶下了硬件销量榜首的位置，而且当周并没有具有销量推动力的 PSP 大作发售。这不禁令人担忧 3DS 的销售势头是否开始“泄气”。

ZAZHIKU.COM

英国 3DS 退货疑云

英国向来被认为是欧洲市场的风向标，3DS 在英国的表现可以在很大程度上代表整个欧洲的销售情况。在 3DS 英国首发之前，任天堂英国分公司市场部经理 James Honeywell 曾向当地媒体透露，3DS 的预订量已经超过 14 万台，创下英国任天堂史上最高的主机首发预订量，首周末销量将轻松超过 15 万台，甚至可能超过 20 万台。但是不久英国任天堂宣布 3DS 的首周末实际销量只有 11.3 万台，整个欧洲区销量为 30.3 万台。虽然英国的 3DS 首周末销量确实超过任天堂之前的任何主机(Wii 首周为 10.6 万)，但是却大大低于当年 PSP 的英国首周销量（18.5 万台）。

3DS 在英国发售后负面传闻不断。英国《太阳报》的一篇报道引起了业界的广泛关注，该报对多名消费者与游戏店员进行了采访，声称至少有数千人刚买回 3DS 不久就要求退货，退货率创下业界新高。《太阳报》随机采访了几名退货者：Paul Edwards 和儿子一起玩 3DS，不到 3 分钟就出现了晕眩症状。27 岁的 Sundeep Tailor 购买 3DS 不到 24 小时就决定退货。但是他们在要求退货时，却遭到拒绝。Sundeep 向英国 GAME 连锁店要求退货时，最初遭到拒绝，后来虽然妥协，但是只退回了 177 英镑，比原价低 30 英镑，而且原本花 20 英镑购买的游戏不予退回。Sundeep 失望地说：“我在 24 小时内就损失了这么多钱，我相信还有很多人的处境和我一样。”

之后 GAME 的一些分店规定在 4 月 25 日之前可接受退货申请，不过只能退回 180 英镑现金，或者价值 190 英镑的店内其他商品。而另一家著名游戏连锁店 HMV 并不允许退货，只能兑换为 200 英镑的等值物品。

对于《太阳报》的报道，任天堂立刻发表声明予以否认。任天堂发言人说：“最近的报道是失实的，实际上我们接到的要求退货的电话与电子邮件比过去的主机还要少，我们的零售商伙伴也表示走进商店里要求退货的人只有极少部分。”任天堂表示，平均每家店的退货数量只有个位数。不久，GAME 集团也发表声明说：“我们只有不到 5 个人抱怨说感到不适并要求退货。我们要澄清的是，我们没有发现 3DS 主机存在任何生产缺陷，我们看到了巨大的需求量。我们也没有发布关于退款的任何规定。”之后 GAME 还补充说根据英国的相关法规，如果消费者仅仅表示对产品感觉不适就要求退货，他们有权不予退款，只有在产品本身存在技术缺陷的情况下才能退款，而 3DS 并不存在技术缺陷。



HMV 方面则表示他们并没有拒绝退货，关于报道中所谓的兑换为 200 英镑等值物品实际上与退货的概念不同，而是属于 HMV 提供的“试体验”服务，即消费者购买主机回家“体验”，之后如果有需要，可以将主机退还，按照之前规定的折算价格兑换为其他产品。

美国 媒体反应平淡



美国方面，任天堂目前仅表示 3DS 首日销量超过了任天堂历史上的任何一部掌机。按照当前汇率换算，美国地区的 3DS 售价是三大地区中最低的，这可能也是美国地区的销量高于欧洲的原因之一。不过欧洲与美国两地 3 月底之前销售 250 万台的目标肯定也没有实现。由于目标落空，资本市场上对任天堂弥漫着担忧情绪。从 3DS 在日本发售以来，任天堂的股价持续下跌，到 4 月 10 日，其市值累计缩水了 17%，即将跌破 2 万日元的心理价位。

在美国，关于 3DS 的退货报道不多，关于裸眼 3D 导致晕眩的抱怨也不是很多见。不过媒体对 3DS 的反应相当平淡。1UP 网站的评分是“B+”，并未进入代表出色的“A”级行列，理由是电池续航时间太短，而且游戏售价太高，尤其是与 iPhone 游戏相比更显昂贵。此外用来玩 NDS 游戏时效果不佳也遭到批评。IGN 对 3DS 的评分只有 7.5 分（总分 10 分），恶评之处也主要集中在太短的电池续航时间，其他抱怨之处包括机身稍大、软硬件价格稍高等等。对于裸眼 3D 效果，IGN 在 3D 的可视范围与造成的疲劳感方面表示不满。GamePro 的评分为 4 分（总分 5 分），在其评测中表示部分编辑玩了几分钟之后出现头疼现象，并且对 NDS 游戏在 3DS 上的运行效果也表示不满。总体而言 GamePro 认为 3DS 有些名不符实，并建议读者先尝试之后再决定要不要购买。综合多家媒体的评价情况，美国媒体大多认为裸眼 3D 确实充满革命性，也确实新奇有趣，但是其技术仍然不够成熟，还有许多有待推敲的地方。

本刊观点

根据目前获得的初步数据，如果以之前的 NDS 和 Wii 为参照，3DS 的首发成绩绝对可以说是相当出色的。只不过任天堂之前设定的目标太高，以至于原本出色的成绩因未达目标而令人略感失望。在业界口碑方面，虽然媒体的反应有些平淡，不过整体评价比当年的 Wii 还是略胜一筹的。3DS 发售后，玩家反映的裸眼 3D 致晕现象不少，但其负面效应并未大规模爆发，目前尚未发现这方面的严重后果，比如集体声讨、抵制等。实际上，当年 Wii 发售后，遥控器手柄脱手砸坏电视机等负面报道比如今的 3D 晕眩报道更加沸沸扬扬。

其实综观几年来任天堂主机的销售情况，首发销量对其长远发展的影响并不是很大。当年 NDS 的全球首发情况远不如 PSP，而最终却依靠“脑白金”等游戏而大获全胜。如今的任天堂注重的是轻度玩家或者非玩家市场，这个消费人群几乎不会在首发期间购买新主机，他们更多的是发现周围的主机用户渐渐多起来之后跟风购买。首发期间购买 3DS 的大多数是核心玩家，而决定 3DS 胜负的却是那些可能还不知道何为 3DS 的非玩家们，将 3DS 的热量传导到这个市场需要相当长的时间。3DS 的首发没有达到任天堂的目标，但对任天堂来说未来还有大把机会，能否重现 NDS 神话的关键，是掀起类似于“触摸世纪”新类型游戏的主流化风暴，用彻底发挥裸眼 3D 特性、而又轻松有趣的游戏继续扩大游戏人口。

杂志库 ZAZHIKU.COM



扩张之路

大约两年半之前，任天堂用 128 亿日元买下其京都南区总部附近的一个高尔夫练习场。这块地皮总占地 4 万余平米，直到如今才开始进行建设规划。从 2012 年 1 月开始，任天堂将在那里建造一座 7 层的研发大楼，总建筑面积逾 5 万平米，预计两年内完工。这项建设计划就在 3DS 美版发售一周前对外公布，营造出任天堂前景大好、将高速扩张的繁荣景象。岩田聪对彭博财经社说："3DS 将会一飞冲天，就像 Wii 一样。"

数日后，3DS 在美国与欧洲大陆上市。任天堂官方宣布 3DS 首发销量超过任天堂历史上的任何掌机，却不愿透露具体数字。3DS 的首发销量如果放在过去也许可以笑傲群雄，但今天的任天堂需要的不止是傲然而立，而是"一飞冲天"……

文 Lancer

第三方之力

当岩田聪宣布3DS将于2011年4月1日前销售400万台，整个业界为任天堂捏了把冷汗。根据3DS的全球上市时间，这意味着在日本要用40天时间完成150万台销量，在欧美要用一个星期完成250万台销量。这是游戏历史上从未有过的目标。岩田聪对商业目标的制定突然从稳健转为激进，这底气究竟从何而来？

3 月中旬，美国任天堂总裁雷吉在接受 Gamasutra 网站采访时信誓旦旦地承诺 3DS 将会有充实的货源供应，绝不会有缺货现象。此前在日本首发时，岩田聪也承诺过 3DS 会有持续稳定的供货量，Wii 时代持续两年无法解决产能问题的现象不会再现。看来任天堂的信心来自于 3DS 的产能，可以在短时间内将裸眼 3D 屏幕这种新技术元件的供应量搞定，达到 400 万台的出货能力，确实可称之为奇迹。任天堂似乎并不担忧 3DS 的需求量，认为只要产能得到满足，市场就能照单全收。核心玩家的数量数以千万计，在主机首发时迫切购入的大有人在，过去任天堂与索尼的任何一部新主机首发时都未出现过购买力不足的现象。即使北美首发量达百万的 PSP 都能被市场迅速消化，任天堂相信具有革命意义的 3DS 定将供需两旺——即使出货量达 400 万之巨。

3DS 发售前，任天堂数次加大对几家主要零售商的货源供应。GameStop 表示 3DS 的货源之充实前所未有。但与此同时，零售商们开始察觉 3DS 供应量与预订量之间的比例超过了以往新主机首发时的正常值，很可能出现供应过剩的罕见现象。根据以往业界惯例，新主机首发时由于大多供不应求，只有最具实力的几家零售集团能优先获得较为充实的货源供应，一些零售商为提高供货配给，甘愿接受硬件商强行搭售软件与硬件周边等附加条件。但 3DS 的情况却有所不同，零售商们轻而易举地获得了满意的首发配额，3DS 的供货量有些超出常识。为消化充实的货源，零售商开始提供优惠措施。英国《MCV》杂志主编 Michael French 说："一月份以来零售商的表现十分反常，我从未见过有哪台主机在发售前进行如此激烈的打折促销。Morrisons 能够把价格降到 187 英镑，对他们来说可能快跌破进货价了。"亚马逊声称 3DS 预订量创下游戏机产品新高，没有被提到的事实却是：在其提供 25 美元现金券、免费周边等优惠之前，3DS 的预订量一直在其游戏类产品的 TOP10 开外徘徊。

据初步统计，3DS 的首阶段 400 万销量目标可能只完成了 6 成左右。为何实际销量与任天堂的预估值相差如此之大？不是因为裸眼 3D 不够神奇，也不是晕眩现象令人望而却步，而是首发游戏中缺乏任天堂的第一方大作。3DS 的首发

ZAZHIKU.COM

第一方游戏以《任天狗＋猫》为旗舰，作为两千万级大作的续作，这原本是一个足够份量的游戏，只是没选对时间。能在第一时间购买任天堂新主机的大多是真任饭，他们需要的是《马里奥》、《塞尔达》或《口袋妖怪》，《任天狗》在 NDS 的数千万休闲玩家群体中是核弹，而对于热爱任天堂传统游戏的多数真任饭来说却是鸡肋。3DS 是任天堂历史上首发数量最大的主机，却也是任天堂历史上惟一没有马里奥兄弟为首发助阵的主机，惨淡经营的 NGC 尚且有路易相伴，3DS 却没有让真任饭们开胃的传统任氏大餐，难免令人提不起胃口。

3DS 的硬件研发从 2008 年初开始启动，由《任天狗》、《马里奥赛车》等游戏的制作人绀野秀树挂帅，软件开发团队从主机研发初期就已入驻，正式的软件研发从 2009 年开始启动。2010 年后，NDS 的任天堂第一方游戏寥寥无几，其掌机研发队伍应该是大量转移到 3DS。按理在 3DS 首发之时应该不至于拿不出一个《马里奥》或《塞尔达》。况且，3DS 对任天堂意义重大，关系到未来任天堂抵抗智能手机业的激烈战争，火爆的开局至关重要，为何偏偏没有马里奥助阵？岩田聪口口声声“倡导游戏价值”，要用充满游戏价值与深度的传统游戏迎战 1 美元的智能手机休闲游戏。而 3DS 的首发第一方主力却是《任天狗＋猫》这个标准的休闲游戏，同类游戏在智能手机上唾手可得，售价在 0 到 1 美元不等。以《任天狗＋猫》为旗舰的 3DS 仿佛在向世人证明：软件售价创下掌机新高的 3DS“游戏价值”不外如是。

也许绀野秀树负责 3DS 计划是《任天狗＋猫》成为 3DS 首发游戏的原因，也许弱化首发游戏中的第一方阵容是出于更深层次的战略考虑。任天堂希望第三方在 3DS 上发挥更重要的作用，希望 3DS 不再是任天堂一个人的舞台。要用传统游戏对抗手机休闲游戏，必须借助第三方的力量。如果首发游戏中任天堂的势力太强，将对第三方游戏造成强烈排挤效应，就像 Wii 与 NDS 一样。而首发游戏的销量将会是第三方决定对 3DS 未来支持力度的关键指标。如果没有马里奥、没有塞尔达，购买 3DS 的真任饭们也许会退而求其次，暂时用莱顿、街霸或无双打发时间。只可惜这些第三方游戏尚不具备硬件销量牵引力，也还不足以让那些热爱传统大作的核心玩家们对任天堂的主机重拾信心。几年来任天堂因追逐休闲游戏人群而对核心玩家有所冷落，当苹果劫走了休闲市场，任天堂发现只有核心玩家依然忠诚地支持游戏业的软件定价模式、坚定地捍卫游戏价值，而如今任天堂要赢回这些玩家的信任，还有很长的路要走。

扩张政策

自从2月下旬3DS发售以来，任天堂股价持续下跌，至今累计跌幅已近2成，眼看要跌破2万日元的心理关口。资本市场与业界对3DS的失望情绪正在扩散。3DS没有迎来岩田聪期待的“一飞冲天”，任天堂的股价却是自由落体。对任天堂来说，近期惟一可聊以慰藉的也许只有地震之后的日元大跌，这会让即将出炉的任天堂2010财年财报稍微好看一些。

岩田聪原本期望 3DS 的首发能一飞冲天，以 400 万的销量刷新游戏产业史上的主机销售速度记录，以超过 Wii 的气势带动任天堂从谷底反弹。如果目标能顺利实现，强烈的社会效应会带动玩家与非玩家们跟风购买，对 3DS 冷眼旁观的欧美第三方们将为自己的有眼无珠而懊恼悔恨，将忘记 NDS 与 Wii 给他们造成的伤痛，热情地奔向 3DS。然而此番 3DS 首发目标扑空，反倒为欧美第三方们的判断提供了论据。3DS 的首发游戏中，来自欧美第三方的本来就不多，当前销量最高的《乐高星球大战 III》不过十余万套。该作制作人、TT Games 的 Nick Ricks 说：“我们的美术与动作团队遇到了前所未有的巨大挑战，为了获得理想的立体效果，整个场景构造都要深入研究。”据称为了实现理想的 3D 效果，整个游戏的开发流程都与过去完全不同，美术与编程团队之间几乎在每个细节上都要交流。因为耗费的时间与人力都更多，同一款游戏在 3DS 上开发成本可能为 NDS 版的三倍左右。

敢于冒险的欧美游戏厂商，最顾虑的倒不是开发成本提高，而是他们的游戏难以打入任天堂的顾客群。在欧美，NDS 与 Wii 的顾客群大致可分为两类，其一是热爱任天堂游戏的任饭，其二是休闲游戏玩家。EA 与育碧曾在 NDS 与 Wii 的休闲游戏市场上小有斩获，但其他多数厂商始终不得其门而入。当智能手机崛起，大量掠夺休闲掌机游戏客户，在欧美厂商看来，任系主机在休闲游戏方面的投资价值正逐渐消失。EA 将掌上游戏业务全面转向智能手机，休闲游戏则是以社交网站为主要平台。任天堂诚心实意要把 3DS 建设成一个适合传统游戏发展的可靠平台，但在硬件设计上却走不出 NDS 的固定思维。双屏幕对大多数传统游戏并无益处，在 FPS 大行其道的欧美，少了右摇杆更是寸步难行。3DS 的性能与屏幕解析度要应付当今的 FPS 游戏也非常吃力。如果将 3DS 改成单屏幕设计，把省下来的一块屏幕成本用于提高性能，也许可以提高在核心玩家中的受欢迎程度，少处理一个游戏画面也有利于提升单屏幕上的画面精美程度。

3DS 的首发在软件配置上丝毫没有改变任天堂核心向实力不足的事实，将 3DS 打造成第三方重镇的构想可能难以实现。任天堂将不得不重归第一方路线，加快自家大作的推出速度。《塞尔达传说 时之笛 3D》、《超级马里奥 3D》、《光神话 升起》等第一方传统大作才是任天堂提升 3DS 销量，并对抗智能手机的希望。即将破土动工的任天堂新研发大楼是其将进行战略转型的标志，预示着任天堂第一方游戏开发队伍将进入大扩张阶段，在未来几年内，任天堂第一方游戏数量将大大增加。岩田聪笃信“效率经营”原则，相信将运营成本中人力成本的比例控制在尽可能低的水平才是高利润的秘诀。所以当任天堂销售额增长了 3.6 倍，员工数量总共只增加了 30%。任天堂拥有游戏软件市场最高的占有率，而游戏开发人员数量不到 500 人，只有 EA 的十分之一。很多游戏创意因为人手不足而无法实施，员工经常抱怨挤不出时间策划新作。手握百亿美元现金的任天堂可以招聘上万名游戏开发人员而毫无成本压力，但岩田聪却严格控制每年的新招员工数量。岩田聪认为员工数量增长速度过快将导致企业文化变质，并最终改变任天堂独特的游戏风味，失去任天堂的核心竞争力。岩田聪宁愿减少游戏发行数量，继承山内溥时代“贵精不贵多”的原则。但这种“效率经营”的作风正在手机游戏与网络休闲游戏的冲击下面临危机。

过去一款“脑白金”可以热卖数年，任天堂即使增加发行的游戏数量，也只是跟仍在市面上热销的老游戏抢市场，于己无益。而手机与网络休闲游戏的崛起使市场热点的转移速度大大加快，玩家的注意力很容易被下一个新鲜有趣的 1 美元游戏所吸引，任天堂作品“开张吃三年”的神话难以重现。于是在游戏发行上仍保持以往低密度作风的任天堂遭遇了青黄不接的尴尬，旧的热点迅速退烧，新的大作开发不及，大作断档现象时有发生。任天堂本指望其主机的高装机量可吸引第三方提高游戏发行数量，帮任天堂填补空档。不料第三方早就人走茶凉。到最后，任天堂还是只有靠自己。既然人手不足是新作开发速度跟不上的症结所在，那就增加员工数量，对于资金充裕的任天堂，这轻而易举。据说去年下半年开始任天堂招聘了不少新员工，京都总部如今人满为患，这才要兴建新楼。未来几年任天堂可能会进入大扩招时代，直到将新研发大楼装满。在员工扩增的同时，任天堂第一方游戏的推出频率将大大加快，这是任饭之福。但愿任天堂的企业文化不至于在过速的扩张中变质，由这种文化酿制出来的任氏游戏独特风味，才是其挑战一切对手的究极武器！



杂志库 ZAZHIKU.COM

RESIDENT EVIL™ Operation Raccoon City

文 星夜　美编 anubis



今年是"《生化危机》系列"诞生15周年，Capcom的相关纪念与宣传计划已开始全面展开。通常在这种周年纪念之时，便是将各种经典游戏翻炒之时。Capcom除了会推出《生化危机4》与《生化危机 代号：维罗妮卡》的高清版之外，还将推出一个本年度的《生化危机》重点大作——首次交给北美游戏开发商制作的系列新作《生化危机 浣熊市行动》。从游戏名就可以知道，本作将会以二代与三代所在的浣熊市为舞台。那些令我们难忘的经典剧情片段将从全新的角度重新演绎！

生化危机 浣熊市行动	Capcom		动作射击
多机种	Resident Evil：Operation Raccoon City		美版
	预定2011年第4季度发售	1～4人	59.99美元
	对应平台为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

重返浣熊市，噩梦重温！

[改写《生化》历史]

本作由温哥华游戏工作室Slant Six开发，之前他们曾制作了PS3的《海豹突击队 对峙》。而本作也是一款非常注重多人合作的游戏，4人合作模式将会本作的主要亮点。游戏方式更接近于《生化危机4》，是更强调动作性的第三人称视点动作射击游戏。游戏故事将涵盖《生化危机2》与《生化危机3》，玩家可以扮演安布雷拉安全服务（USS）小队或美国特种部队成员，前者的目标是摧毁T病毒有关证据，消灭所有幸存者，后者的目标则是阻止安布雷拉，取得证据，将真相大白于天下。根据玩家的行动，《生化危机》的历史将有可能被改写，系列主角之一里昂有可能会在本作中丧生。





◀可以确认的是，里昂与克莱尔都会在本作中出现。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
ZAZHIKU.COM

[新引擎重塑浣熊市]



■本作的丧尸更具美式的恶心与惊悚感。

据 Slant Six 介绍，他们为《浣熊市行动》专门研发了一个新引擎，其技术特点是非常善于营造那种荒废的场景特征，在光影效果方面更能烘托恐怖感。画面的发色数看起来不多，以灰黑色系为主，不过燃烧的物体与液体（比如血液）的色彩却非常醒目，形成强烈的视觉反差。场景感觉与二三两代原作很不一样，不过那些标志性的招牌与建筑还是能让玩过原作的人一眼就认出来。后巷里充满丧尸的场面感觉很熟悉，不过丧尸的形象与原作很不一样，更像《求生之路》等欧美游戏中的丧尸。





[丧尸屠城]

目前 Slant Six 进行的内部演示从浣熊市一条黑暗的后巷开始，周围是金属墙与金属栅栏，接着 4 个戴着毒气面具、全副武装的人出现在画面中，他们就是被安布雷拉派来消灭证据的 USS 小队。在游戏中小队 4 人均可选择，4 人在线合作模式中可以 4 名玩家分别扮演其一进行战斗。每名队员都有其各自的特长，体形健硕的 Beltway 是爆破专家，金发美女 Bertha 相当于医生，身材修长的 Specter 是拦截专家，还有一位是相当于现代忍者的 Vector，是小队里的潜入专家，他使用的武器是突击步枪。随着游戏的进行可以获得经验值，用经验值可以换购新能力与武器。

Vector 在黑暗的小巷里潜行，很快走到开阔的大路上。街上到处都是烧毁的汽车残骸，有一些正在燃烧，墙壁上散满暗红色的血渍，水柱从下水道井盖口喷涌而出。前方不远处，丧尸们正在撕咬一个受害者，看到 Vector 后，他们都转过身来，缓步朝着他的方向移动。Vector 开出了第一枪，这时你才知道这是“《生化》系列”首款可以边跑边开枪的游戏。制作人 Andrew Santos 说：“丧尸仍然是《生化危机》经典的移动迟缓的丧尸，我们没打算让他们行动更快，不过他们仍然会是游戏里始终存在的威胁，有时玩家还可以利用他们。”USS 的真正威胁是美国特种部队。


▲本作会有充足的武器与弹药可用，不用太担心子弹耗光。


▲你可以把丧尸抓来当肉盾。


■与当今欧美典型的动作射击游戏一样，掩体是战斗中不可或缺的重要元素。

[诱敌战术]

轻松干掉丧尸之后，三名特种部队士兵出现在视线中。使用镜头缩放功能，精确命中其中一人，另外两人立刻躲到附近的汽车后面，他们在掩体后用机枪狂扫，逼着 Vector 也躲到了掩体后。他背贴着砖墙向前方反击，几番交火之后射杀了第二人，第三人也中枪掉落了武器。Vector 走到受伤的士兵面前，在他向前走的过程中，可以看到本作的另一个特性：周围的丧尸们嗅到了受伤士兵伤口发出的血腥味，于是成群的丧尸围了过来。这倒是让 Vector 省了不少工夫——原本被那群丧尸堵住的路口现在可以畅行无阻了。在本作中，将敌人打伤可能比打死更有用，因为伤者会成为丧尸们的活诱饵。

待丧尸们被引走之后，却有另外几个看起来更难对付的丧尸从道路另一头出现。这时 Vector 可以使用他的高科技装备，就像《杀戮地带 3》的海尔干狙击手一样，Vector 通过该装备可以变成隐形状态，这就是他的特殊能力。其他 USS 成员们都有其拿手绝活。

之后在另一条后巷了激战一番，就在这时，玩家所熟悉的 BOSS 级敌人——暴君 T-103 悍然登场。这些由安布雷拉创造的有机生物武器（BOW）也会在本作中以 BOSS 战的方式出现，不过在目前的短暂演示中并未展示。


■Vector的特殊能力是隐身，其他USS成员也都有各自的实用能力。


■在动作节奏大大加快的本作，该如何应对强力的BOSS级怪物呢？









边境战士

多机种

Brink

2011年5月17日

对应机种为PS3、X360

Bethesda Softworks

1-48人

主视角射击

美版

59.99美元

对应玩家年龄：13岁以上玩家

文 ZHR 美编 NINA

游戏的核心以网战为主，在游戏中多人合作才是体验游戏最佳乐趣的方式。SMART 系统的加入也将本作与传统第一人称视点游戏区分开来。从目前公布的影像来看游戏的战斗过程十分火爆，可看性十足。游戏强调角色升级之后的各种技能习得，难怪制作者声称本作是 RPG+FPS 的游戏。

游戏舞台背景设定图







跑酷FPS

跑酷版的 FPS 游戏是区分本作与其他 FPS 游戏最大的不同之处，这种像跑酷一样的动态系统制作者命名为 SMART。在游戏中按 SMART 键我们可以随机做出各种酷味十足的动作，比如跳马，攀登，滑铲，甚至空翻。在面对 3 米高的障碍时，我们只需按一个键即可将其逾越，根据你所采用的移动路线和战术安排，将这一过程将变得更赏心悦目。

角色与职业介绍

游戏中你可以将角色修改成几乎任何你想要的形象，从服装，配件，身型，语音都可以经行非常详细的编辑，让你的角色不只是一个普通的英雄。在游戏过程中会获得经验点数，通过这些经验点数可以换取更多的配件。还可以升级武器和附件，获得更多的游戏乐趣。







©2011 Bethesda Softworks LLC，a ZeniMax media company. Brink

杂志库



士兵 SOLDIER

士兵火力凶猛，擅长在战场上打头阵，清除目标，可以使用手雷，还可以支援团队中的玩家。



工程师 ENGINEER

工程师可以建立并维护我方战术阵营，部署或修复目标，并可以改造我方团队的武器。



治疗师 MEDIC

治疗师需要留守在阵营内部，帮助团队队员复苏，并且还可以加强队友的防御力。



间谍 OPERATIVE

间谍用来破解敌人的防线，以及防卫武器。提供战场情报，还可以潜行到敌人后方偷袭得手。

游戏中战斗需要分工合作，工程师，治疗师，操作工和士兵各属其职。一个团队需要通过共同的努力才能取得胜利。每个职业通过升级后可以拥有不同的技能特点，因此，不会有两个能力完全一样的角色出现在战场上。

通过学习的技能不同，你可以让你的角色拥有多个能力。比如你可以创造一名优秀的士兵来保护队友，拆除目标。同时还可以提供弹药升级，或者在战场上使用各种手雷击溃对手。工程师可以放弃对阵营的保护，专注防御能力，战场中在前面开路，或者通过埋地雷干扰敌人的进攻路线。角色能力向哪个方向发展完全由你说了算。







■使用各种武器打击对手。

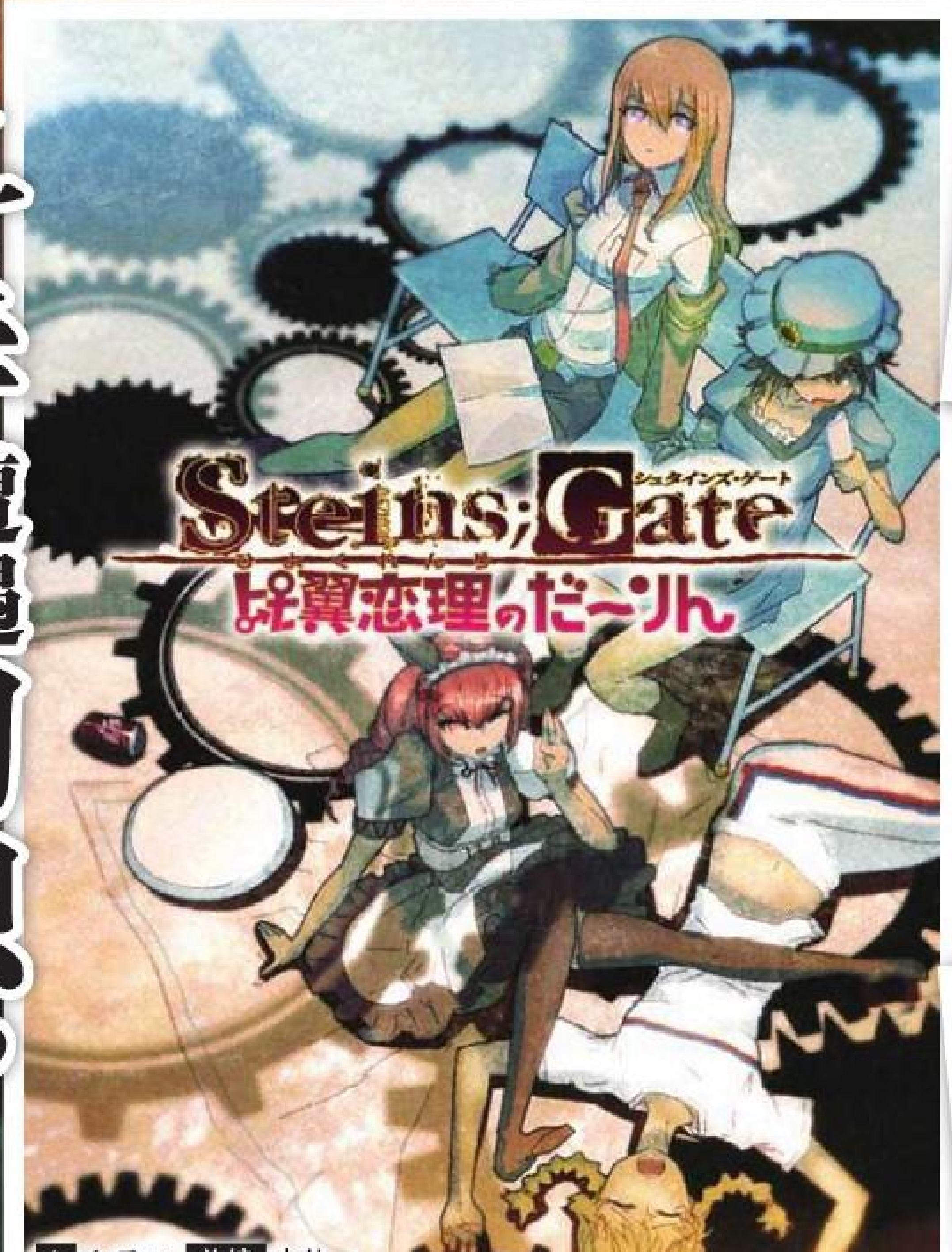


任务

在战场上你总能看到当前的首要目标。因为目标都是动态生成的，会根据玩家的职业，状况，位置以及你的队友和战斗的整体状态发生不同的变化。因此，玩家需要清楚的知道下一步究竟怎么去，了解目的地的任务内容和奖励。

除了主线任务外，动态目标还会为玩家提供分支任务的情报。根据不同的职业完成不同的分支任务，使战场上的形式倒向我方，还能获得额外的经验值。因此在战场上，玩家绝对不会闲着，各种任务在等待着你去完成。

当科学遭遇幻想，命运之门再次打开——



文 九兵卫 美编 木仙

史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	5pb.	文字冒险
X360 STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん		日版
预定2011年6月16日	1人	售价未定
无对应周边		

要说5pb.近年来最成功的一部新作，那么无疑非《史坦斯闸门》莫属。游戏以出色的剧情以及个性独特的画风引人入胜，系统也值得细细品味，整体素质之高堪称这几年最佳文字冒险游戏之一。如今游戏的续作《比翼恋理的爱人》也摆上了发售日程，并且依然为X360平台独占，下面就给大家带来游戏的最新情报。


■采用秋叶原实景作为舞台也是本作的卖点之一。

魅力新体验——科学幻想系列

“99%的科学加上1%的幻想”，这便构成了5pb.全新的科学幻想系列。继《混沌思绪》之后，5pb.社长志仓千代丸亲自操刀，再次与Nitro+展开合作，推出了这部更为异质、更为成熟的《史坦斯闸门》并大受玩家好评。游戏以充满悬疑与幻想的剧情为卖点，并且值得一提的是《史坦斯闸门》的人设与画风也别具一格，曾经创作过“黑岩射手”的人气画师huke给游戏带来了前所未有的新感觉。



■游戏独特的画风令人眼前一亮。



■充满信息与互动性的游戏画面。

全新的剧情展开

冈部伦太郎，一位至今还未从厨二病的症状中毕业的大学生；未来道具研究所，一个只有拥有几名成员、整日研究稀奇古怪发明的社团。回过神来的时候，研究所成员已经在为新道具的完成举行庆功宴，而冈部本人却对眼前的一切满头雾水……正如本作的副标题，新作的故事与前作是完全不同的世界线，并且剧情中多了几分“甜蜜”的展开，这也是命运石之门的选择之一。

◀名为圆桌会议的社团聚餐。
▼沙发上红莉栖的睡姿。







▲女仆咖啡店的“妹抖装”对于玩家的杀伤力想必很大。

©2011 5pb.inc/Nitroplus

ZAZHIKU.COM

充满个性的玩法

和通常的文字冒险游戏不同，本作废除了以往的对话选择分支系统。玩家在剧情推进的过程中会收到各种不同的手机邮件，如何应对这些邮件将影响故事发展以及分支走向，这就是游戏里最核心的“手机触发”系统。新作中玩家是否会收到一些令人心跳的邮件，也将非常令人期待。



▶邮件不仅能提供各种重要情报，也是触发剧情的关键道具。

主要登场人物



阿万音铃羽

CV：田村尤加利

运动系少女阿万音铃羽是一个活泼好动的女孩子，虽然平时总喜欢与别人套近乎拉家常，但对原则的把握却非常有分寸。因为在未来道具研究所所在的一楼“显像管工房”打工的缘故，所以和冈部打上了交道。

桐生萌郁

CV：后藤沙绪里

编辑事务所的漂亮女助理，桐生萌郁。看似成熟干练的她是一个对于手机有着极度依赖感的人，在与他人交流方面，桐生萌郁沟通能力与短信中给人的印象截然不同。

牧濑红莉栖

CV：今井麻美

18岁就跳级升至大学的才女，牧濑红莉栖。她的论文甚至还在美国著名的学术杂志上刊登，一度引起轰动。红莉栖在生活中也非常争强好胜，刀子嘴豆腐心，说白了就是典型的傲娇（ツンデレ）。理科出身的红莉栖对很多事物都抱有极强的好奇心，有时也会提出一些非常识性的惊人言论。

漆原琉迦

CV：小林优

漆原同样也是私立花浅葱大学附属学园的二年级学生，真由理的同学。一身巫女装扮乍看清纯可怜的“她”其实却是个如假包换的男生，也就是我们通常所说的——“伪娘”。漆原的性格非常害羞，是少数不多会对冈部使用敬语的人。

椎名真由理

CV：花泽香菜

真由理是私立花浅葱大学附属学园的二年级学生，冈部青梅竹马的玩伴，整日无忧无虑嘻嘻哈哈的天然角色。乐观开朗的她不擅长研究那些复杂繁琐的理论，做事情只要开心就行。

冈部伦太郎

CV：宫野真守

东京电机大学一年级学生，冈部伦太郎很像一名极为疯狂的科学家，自称“凤凰院凶真”并一直扮演怪人的角色。作为游戏的主角，冈部自我意识极强，总喜欢一个人自言自语，完全不懂得察颜阅色，在别人眼中是个彻头彻尾的“厨二病”患者。

菲莉丝·喵喵

CV：桃井春子

菲莉丝是私立金丝雀学园的二年级在读学生，“菲莉丝·喵喵”这个名字其实只是她在女仆咖啡厅打工的假名而已。虽然和真由理在同一个咖啡店打工，但两人的性格却完全不同，菲莉丝就像是天性吸引男孩子的小恶魔。

桥田至

CV：关智一

东京电机大学一年级学生桥田至是一个涉猎范围从二次元到三次元无所不及的深度OTAKU，只要聊起自己感兴趣的事情就滔滔不绝

关键词 厨二病

厨二病本应写作中二病，泛指中学二年级左右的少男少女在青春期极端叛逆的心理状态，主要表现为毫无理由的反抗心理，以及自我意识过度导致的性格暴躁等症状。厨二病是“中二病”的网络用语。



▲厨二病的冈部和其他社团成员拥有共同的命运。

动画版《史坦斯闸门》

由于前作在玩家中取得了意外的反响，5pb.自然也得以进一步扩展“《史坦斯闸门》系列”的作品线，游戏不仅移植了PC平台，PSP版也即将发售。为了配合X360平台的正统续作的上市，4月起《史坦斯闸门》的TV动画也会陆续与玩家见面。动画由WHITE FOX制作（代表作《刀语》），采用游戏原班声优与制作人马，系列的FANS千万不可错过。



▶没有玩过前作的人可以借由动画补完一下剧情。

杂志库 ZAZHIKU

新作短波

最近的大部分游戏时间都集中在了《海豹突击队 4》身上，话说自己也是第一次接触 ZIPPER 的作品，从这类第三人称视点射击游戏中可以发掘出很多独有的特色，例如匍匐前进的时候都能开枪、独特的网战模式设计、以及风格迥然的音乐等等，激烈程度一点都不比《COD》差。如果没什么意外的话，正式版发售会稿一张玩玩。





《蜘蛛侠 破碎次元》发售后一直好评如潮，续作也会在今年发售。游戏中虽然我们不能使用前作中那么多个不同的蜘蛛侠，但是游戏的乐趣并没有因此减弱。相反，创新的玩法让玩家充满了期待。另外一款新作是来自 505 Games 的《劲酷格斗》，与 2K 的“UFC 系列”和 EA 的“MMA 系列”不同的是，本作的操作相对容易许多，而且更贴近传统的格斗类游戏，游戏的画面精美，打击感也还不错，总之是值得一试的作品。

PS3 《杀戮地带 3》的第三个 DLC “Steel Rain” 地图包已于 4 月 6 日在欧服上线，而美服则在 4 月 12 日开放下载。整个地图包售价为 4.99 美元，将包含一张 Guerrilla Warfare 模式的新地图“Junkyard”与一张 Warzone 模式的新地图“Stahl Arms”，在这两张新地图中同样有载具可供玩家使用。另外日服的下载日期目前还未公布。

PS3 《海豹突击队 4》的多人公测正在火热进行中，目前公测已经进入了后半阶段，玩家从 4 月 9 日开始就可以选择所有的游戏模式，还没体验过的玩家可得抓紧时间了。本作预定于本月 26 日发售，凡是参加公测的同学在购入正式版后都能自动获得“SU90-S”以及“M90 Mk II”这两把特定武器（只能在多人模式下使用）。

PS3 世嘉在 4 月 7 日公布了《如龙 终焉》延期后的确切发售日期，目前暂定于 2011 年 6 月 9 日发售。自日本地震以来，日厂原定于 3～5 月发售的游戏几乎都宣布了延期，如果 6 月回复正常的话想必会迎来一次“大作潮”。

紧急速报

装甲核心 V

多机种 动作射击 ■ARMORED CORE V ■From Software ■日版 ■未定

［文：LezardSnake］

2011 年内预定发售的“《装甲核心》系列”最新作 —— 《装甲核心 V》近日公开了最新情报。本作和以前的“《装甲核心》系列”作品相比将更注重玩家之间的团队配合，这回的主要内容也正是在线合作模式的介绍，我们一起来看看这次的《装甲核心》将为大家带来怎样的精彩吧。

强调团队合作的装甲核心新作

对应机种为 PS3、X360

领地的进攻与防守



■炮台配置前。

“领地配置”系统是本作在线模式的全新要素之一，游戏一开始玩家方的领地数量只有 0，但是只要通过不断的战斗就能逐渐占领领地。不过电脑方同样会用猛烈的进攻来夺取玩家已有的领地，而且更为关键的是游戏线上服务器 24 小时都不会停止，也就是说当玩家下线休息的时候自己的领地就不知到什么时候被攻击了。因此，玩家必须在下线前对领地进行配置，设置各类防守型的炮台对付敌人。玩家下线后配置完毕的领地会生成迎击任务供其他在线的团队挑战。当然，如果再次上线后玩家团队也可以自己进入任务亲手击退来犯的敌人。大家是不是已经觉得这种在线模式十分有创意了呢？



■配置炮台的位置、种类都可以根据需要选择，想要守住敌人的进攻还是需要谨慎考虑一下的。

团队指挥模式



■指挥者可以通过自己的专属画面了解地图全貌，敌我双方的配置，能够利用的有利地形等等都可以从该画面中分析出来。

既然本作强调的是团队作战，那么一个优秀的团队必须有一个优秀的指挥者。本作团队任务最大可 5 人同时出击，其中一人将担负指挥全队行动的重任。负责指挥的玩家可以从专有的画面来俯视观察整个地图的全貌，通过在地图之间的自由切换获取有用的信息，并以此为依据向其它玩家发出指示。同时其他玩家也需要从团队的角度观察战局，利用扫描模式收集对战局有利的信息，并将这些信息反馈给指挥者。指挥者取得情报后要在第一时间做出分析并做出适当的判断后再进一步将自己的想法传递给队员使团队能做出正确的举动，通过这样的精密配合从而圆满完成任务。这样游戏方式在系列以外的任何一款作品中都不曾出现，团队指挥模式可以说是本作的象征性系统。



■其它队员配合小型探索机器可以利用扫描模式掌握敌人的详细能力信息，将这些信息实时的反馈给指挥者至关重要。

机器的改装

作为系列的标志性系统，机体的改装在本作同样必不可少，本作中机体各个部位的配件总数达到了 500 种以上，想要创造出只属于自己的机甲一定不是什么难题了！我们先以下几张设计原稿来窥探一下本作的机甲风格吧。

杂志库 ZAZHIKU.COM

魅影破坏者

X360 格斗 ■ファントムブレイカー ■日版 ■5pb. ■2011 年春

今日以制作 GALGAME 闻名的 5pb. 社公布了自己的 X360 独占新作，令人意外的是这回 5pb. 社为大家带来的是一款 2D 格斗游戏，下面我们就来看看游戏的基本系统和登场人物的基本资料吧。

美少女大乱斗

人物风格系统

本作的特色系统之一，当玩家选定一个人物后要从 QUICK STYLE 和 HARD STYLE 两种风格中选择其一进入战斗。QUICK STYLE 下的人物将会强化回避能力和攻击速度，可以形成丰富连段攻击；而 HARD STYLE 下的人物则会强化防御能力，适合喜欢用单发的大威力技能反击的玩家。当能量槽蓄满后玩家还可以发动 OVER DRIVE 进一步加强风格效果，QUICK STYLE 可以使用高速化，HARD STYLE 可以使用硬化。



▲左侧的美琴在 QUICK STYLE 下发动回避后的效果

相杀系统

当自己的攻击与对手的攻击同时发出后即会发动相杀系统而让双方的攻击互相抵消，在防御敌人的连段攻击时找准时机用攻击发动相杀系统是转守为攻的关键手段。相杀系统发动后角色的状态槽也会提升，当状态槽蓄满后可以发动名为 CRITICAL BUST 的强力技能。



▲相杀发动的效果

人物介绍



柚叶 YUZUHA

声优：丰崎爱生 年龄：16
升高：163cm 体重：43kg 血型：O
生日：12/25 三围：78.51.75
职业：忍者 武器：翔鹤と瑞鹤（忍者刀与苦无）
类型：速度型

期望复兴幕府的忍者后代，刻苦修行忍术的同时也是一个精力充沛的女高中生。

唯月 ITSUKI

声优：长谷川明子 年龄：18
升高：158cm 体重：46kg 血型：A
生日：6/26 三围：87.55.83
职业：女仆 武器：マギー（战斗锤）
类型：平衡型

曾经的名门大小姐，家道没落后在女仆餐厅打工，不知世事但对充满正义的伙伴充满敬重。

美琴 MIKOTO

声优：水树奈奈 年龄：19
升高：160cm 体重：50kg
血型：A 生日：8/19
三围：83.57.84
职业：音大一年级学生
武器：マエストロ（大剑）
类型：力量型

手持大剑的黑发少女，是音大女生中有名的小提琴家。

芽衣 MEI

声优：田村尤加利
年龄：14
升高：150cm 体重：50kg
血型：B
生日：4/10
三围：88.52.83
职业：偶像
武器：キャンディ（魔法棒）
类型：平衡型

14 岁的偶像魔法少女，手持魔法棒可以使用魔法攻击。

稚 WAKA

声优：松来未佑 年龄：17
升高：162cm 体重：52kg
血型：O 生日：9/14
三围：94.54.74 职业：巫女
武器：火奉刀（剃刀） 类型：速度型

九纹神社的巫女，同时也是一名高二女高中生，与ファントム因缘很深，希望阻止决斗的发生。

影雾 M

声优：森谷里美 年龄：不明
升高：150cm 体重：40kg 血型：B
生日：1/2 三围：76.52.80
职业：无职业 武器：ヒューマンガス（废金属杖）
类型：机警型

失去记忆的迷之少女，单纯为了满足破坏欲而参加决斗。

莉亚 RIA

声优：东条利亚 年龄：22
升高：164cm 体重：52kg
血型：AB 生日：5/30
三围：92.58.79 职业：秘书
武器：アルディナ（二刀流）
类型：平衡型

追询杀母之仇的二刀流使用者，为了寻找犯人而参加决斗。

杂志库 ZAZHIKU

蜘蛛侠 时空边缘

多机种 动作 ■Spider-Man: Edge of Time ■美版 ■Activision ■预定 2011 年秋季

对应机种为 PS3、X360、Wii、3DS


■破坏机器人的腿部，未来的 2099 也就脱困了



如果一个英雄没有过去，那他就不会有未来

2010 年 Activision 与 Beenox 联手打造的《蜘蛛侠 破碎次元》，成为当年的一匹不小的黑马，甚至被很多玩家评为有史以来最好玩的蜘蛛侠游戏。商业与口碑的双丰收使续作的开发成为了顺理成章的事。近日，Activision 宣布今年将会继续和 Beenox 合作开发另一款蜘蛛侠游戏——《蜘蛛侠 时空边缘》。这是续作？不，没那么简单。

游戏讲述了一位身处 2099 年的疯狂科学家穿越时空来到了彼得帕克所在的时代，并且建立了 Alchemax 公司。由于他的出现，导致了时空错乱，使彼得帕克难逃死亡的厄运，这也会导致蜘蛛侠 2099 的命运发生彻底的改变。因此他前来警告彼得帕克危险即将到来。两人分别在两个不同的时空，共同阻止疯狂科学家的野心。

从目前放出的预告片来看，游戏的画面和打击感与《破碎次元》没什么两样，但是玩法上可谓创意十足！游戏中玩家需要分别扮演神奇蜘蛛侠和蜘蛛侠 2099 来进行游戏，而且两位英雄的行动会直接导致另一个时空中的同伴的命运，游戏中会以画中画形式在画面的右下角显示同伴目前的情况。比如蜘蛛侠 2099 在他的时空里被一个巨型机器人给牵制住了，我们控制的神奇蜘蛛侠就必须找到这个给 2099 带来麻烦的大家伙，并且破坏它，给 2099 解围。游戏以这种类似“蝴蝶效应”的方式进行，可以说是酷到了骨子里！

这种新颖的玩法笔者认为太适合双人合作了，不过目前并没有公布多人合作模式是否存在。相信在未来的日子里，特别是 E3 大展上，会有更多关于本作的消息。游戏对应全平台，作为国内人气最高的美式漫画英雄，你有理由错过此作吗？


■游戏的战斗非常精彩


■游戏中也会有类似《战神 3》那样的飞行关卡


■拯救过去，也就是拯救未来的自己

［文：实习编辑 天骄］

劲酷格斗

多机种 格斗 ■Supremacy MMA ■美版 ■505 Games ■2011 年 6 月 7 日


■对着倒在地上的选手狠狠地补上一击。

对应机种为 PS3、X360

综合格斗技的魅力

［文：实习编辑 ZHR］

MMA 在国内被称为综合格斗，与其他格斗项目不同的是，MMA 更注重于混合战。比赛中除了站立对抗外，还包括地面上的搏斗。MMA 以吸取各门派战斗技术的精华为噱头，成为了当今观赏性十足的格斗项目。

本作的开发商 Kung Fu Factory 所制作的 MMA 游戏与 EA 所开发的“MMA 系列”不同，游戏并不是一款完全模拟运动的游戏。本作中收录了类似《铁拳》、《VR 战士》等游戏的街机元素，让游戏更简单，更好玩。

但这并不意味着游戏会少了 MMA 比赛中的精髓，飞踢、锁喉等经典动作仍然是游戏的重头戏。要使用这些基本动作，比如猛踢，重拳等只需通过简单的按键就可以使出。而通过键位的组合可以使用更强大的攻击，每个选手都各有自己的一套独特的动作特性。

在战斗中，对手被你多次打击到的弱点部位会显示在画面中，以这些弱点部位为重点展开猛烈的进攻可以更快速的 KO 对手。游戏中还可以进入慢动作模式，在这个模式下更容易回避敌人的攻击，以及发动招式。另外游戏中有类似一闪的设定，在敌人攻击瞬间按键可以快速化解对方的攻击。只不过时机可不是那么好掌握的，

游戏中最有趣的还是把敌人按在地上的“地面绞杀”动作，这个动作在 MMA 比赛中经常可以看到。当你抓住对手将他放倒在地上，在对方倒地后你可以上去补上几个重拳。不过要注意，对手也是会反击的，一个不注意形式就会被逆转，如何保证有利的进攻形式是战斗的关键。

游戏中有 5 名选手获得了正式的授权，并且各有自己的故事，角色的生涯会在故事模式中展现出来。玩家在故事模式的进行中，随着流程的推进，所使用的角色会赚取经验值，你可以用它来开启新的动作和新的能力。更令人兴奋的是这些能力可用于网上对战。游戏中对战的舞台多种多样，除了官方的擂台外还有地下、室外等各种各样的比赛场地。

《劲酷格斗》预定 2011 年 6 月 7 日发售，喜欢 MMA 的玩家不要错过本作。


■游戏中同样可以选择女性格斗家战斗。


■用凶猛的飞踢毫不留情的踢向对手的弱点。


■游戏中拳拳到肉的打击感分量十足！

杂志库 ZAZHIKU.COM

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！



由于上个月灾难的影响，4月份的游戏市场依然未能从低迷状态恢复过来。由于不少大作延期，上半月也鲜有地迎来了游戏业界的淡季。如果玩腻了旧作品想放松一下，本期栏目介绍的《力量高尔夫》就是下个大作潮到来之前消磨时光的佳作。

网上有种说法是主机去到生命周期的末期时候，文字类AVG就会大量出现。虽然这说法有点断章取义，但PSP上特别是近期确实有不少文字AVG登场，其中也不乏优秀的作品。继269期的《俺妹》和上一期的女性向AVG《华鬼》后，本期将再为大家介绍一款《汝名爱丽丝？》的文字AVG。比较有趣的是，官方一直声称这是正常向的AVG，但无论封面到人设还是CV，这都是非得要“腐女”们尖叫的豪华阵容啊！

邮箱：tt@ucg.cn
投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME

汝名爱丽丝？

Alice的不可思议之国奇遇记

原名	Are you Alice?
机种	PSP
类型	文字冒险

游戏推荐人群：●喜欢Otome社游戏风格的玩家。●控声优的女性玩家。●喜欢原作漫画和Drama的玩家。



阳光学员 莱雅

本作改编自二宫爱的同名漫画，讲述一个失去记忆的名为爱丽丝的少年卷入“杀死白兔子”的游戏的故事。本作有着和《爱丽丝梦游仙境》相平行的世界观，但是故事风格却是非常黑暗。虽然Otome社的系统还是那个样子，但是对于喜欢原作和爱丽丝题材的玩家来说，玩这个游戏消遣一下还是个不错的选择。

系统

本作是依靠选择移动地点来进行游戏的，在不同的地点能够触发主线剧情相关的或各种捏他事件。L键为临时存档，R键为读取临时存档。由于存档和读取功能非常便捷，所以在游戏中请尽量活用SL大法。



游戏画面

依然采用Otome社传统的横向式对话框。在主页面的“Extra”处可以查看CG和已触发的事件，“Book”可以查看游戏中还没有发生的各种小事件。



游戏剧情

一周目结束之后，二周目会开启各种新剧情。由于本作没有“恋爱要素”这个东西，所以以下给出的攻略是用以开启角色相关事件、全CG和“Book”的小事件用的。



アリス（CV：樱井孝宏）

（即主线）帽子屋の家→ハートの女王の城→广场→帽子屋の家→帽子屋の家→イモ虫横丁→ハートの女王の城→广场→泪の地→ハートの女王の城→标识→镜の国の女王の城→帽子屋の家

二周目（真结局）

帽子屋の家→ハートの女王の城→帽子屋の家→帽子屋の家→帽子屋の家→帽子屋の家→广场→路地里→ハートの女王の城→路地里→广场→泪の地→广场→标识→镜の国の女王の城→帽子屋の家

イカレ帽子屋（CV：平田广明）

帽子屋の家→帽子屋の家→ハートの女王の城→帽子屋の家→帽子屋の家→帽子屋の家→帽子屋の家→广场→广场→ハートの女王の城→帽子屋の家→酒场→ハートの女王の城→帽子屋の家→标识→双子の家→镜の国の女王の城→帽子屋の家

チェシャ猫（CV：井上和彦）

帽子屋の家→ハートの女王の城→广场→帽子屋の家→广场→广场→公爵夫人の屋数→ハートの女王の城→公爵夫人の屋数→广场→泪の地→公爵夫人の屋数→标识→镜の国の女王の城→帽子屋の家

白ウサギ（CV：森久保祥太郎）

帽子屋の家→ハートの女王の城→广场→帽子屋の家→广场→广场→公爵夫人の屋数→ハートの女王の城→广场→酒场→泪の地→？？？？（帽子屋の家旁边）→标识→镜の国の女王の城→帽子屋の家

ハートの女王（CV：大川透）

帽子屋の家→ハートの女王の城→ハートの女王の城→帽子屋の家→ハートの女王の城→广场→公爵夫人の屋数→ハートの女王の城→广场→广场→ハートの女王の城→ハートの女王の城→标识→镜の国の女王の城→帽子屋の家



玩后感

主角是男人！——这是开始游戏后的第一感想，除了《薄樱鬼 黎明录》之后Otome社第二次推出主角为男性的AVG，当然这其中也有不想得罪原作fans的成分。相比起Otome的原创作品，本作CG的各种角度处理得很好，剧情还原度非常高，声优们对于角色的演绎也比较到位，虽然大川透的女王音让我鸡皮疙瘩都起来了。由于漫画剧情只进行到游戏流程的一半，所以游戏的后半部分基本都是原创剧情。还有就是这个真的不是乙女游戏也真的不是腐女游戏！

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏 GAME 力量高尔夫

棒球经典系列转战高尔夫

原名：Powerful Golf
机种：NDS
类型：体育 + 育成
游戏最适人群：●《力量棒球》系列铁杆 FANS；●高尔夫球运动爱好者；●不拒绝体育元素的育成游戏爱好者

阳光学员 fantesyman

《力量高尔夫》这个名字大多数玩可能觉得比较陌生，但一讲起《力量棒球》系列，熟悉的人就不少了。力量棒球系列的质量一向有口皆碑，该系列有着铁杆爱好者群体。本系列的人物育成与恋爱要素堪称经典，甚至近期的《超时空要塞三角边境》都学着它做出了一个学园模式。如今厂商却突然转而制作高尔夫，虽然题材变化有点大，但游戏素质仍然过硬，值得推荐。

游戏画面

按键	说明
十字键	移动光标，球赛模式中左右为调整玩家角色朝向，上下则为拉高与降低视角。
A 键	确定键，球赛模式中为击球键。
B 键	取消键，球赛模式中为镜头后移与忽略高尔夫球飞行动画键。
X 键	剧情模式中为对话快进键，球赛模式中为镜头前移键。
Y 键	剧情模式中为查看对话记录键，球赛模式中为开启与关闭技能键。
L \ R 键	剧情模式中为更换上屏显示资料键，球赛模式中为更换球杆键。
SELECT 键	球赛模式中为转换至俯览视角。
START 键	球赛模式中为立刻移动摄像头至球洞处，需要处于俯览视角状态中。

游戏画面

模式名称	内容简介
国际巡回赛	正常的比赛模式，玩家需要取得各个大赛胜利来开启新的赛区。
成功之路	剧情育成模式，可培养人物，购买球杆、球帽和球鞋等装备。
个人比赛	可在巡回赛解锁的赛区中自由选择赛道来训练或挑战更好成绩。
联机比赛	与其他好友进行联机比赛

育成详解

在故事模式：成功之路（SUCCESS）当中，玩家可以育成最多 50 个角色！每个角色育成大约耗时 2 个半钟头，玩家除了按部就班地提升人物的基本能力，学习特殊能力外，也可以选择外出，遇到各种各样的特殊事件，与女性角色发展恋爱关系等等。培养出的强力角色可以在其他模式中使用。

要素解释

时间

本作的人物行动以周（一星期）为单位，每次行动都会耗费一周时间，育成模式的总长度是两年，玩家有 106 次行动机会，但是因为其中每三个月便会有一次考试，而考试那周不能选择其他任何行动，所以实际行动次数不到 100 次，需要好好规划。





经验点

本作的经验点分为四种，分别是：筋力、技术、思考、精神。经验点的获取途径是进行练习，不同的练习增加的经验点类型和数量不同，有的练习还可以提高体力上限。经验点用于提升人物的各项能力和习得特殊能力，是培养人物所必须的。

体力

显示于触摸屏左下方的彩色能量条便是角色的体力，任何练习都会消耗体力，但比例各不相同。每周过去后都会固定恢复一定量的体力，不过并不足以供玩家用以长期大运动量的练习，看到体力不支的话，适当地选择休息也是很有必要的。

能力取得

能力取得分两种，一种为基本能力，共有腕力、控球、速度、精度和恢复五项。基本能力会直接影响到角色击球时的表现，例如腕力的高低会影响到击球的最大码数。另外一种是特殊能力，和能力不同，特殊能力影响的是球手在某些球场地形和某种天气情况下的总体表现，例如学会了“特殊能力：雨”的话，角色在雨天中比赛时受到的环境影响就会比其他人更少。两种能力都要耗费经验点来提高和习得，基本能力需求的经验点比较少，前期基本不会过 10（无论是总数还是对单项经验点类型的要求），随着能力数值的逐渐提高，提升基本能力所需要付出的经验点也会逐渐上升。特殊能力需求的经验点非常高也非常多，动辄就是每种各 10 点以上，不过只要一次性支付就可习得，个中的取舍要玩家按照自己的人物培养计划来定夺。需要提醒的是，虽然玩家可以习得大量特殊能力，但最多只可以装备五个。

道具与球具

道具分两种：消耗品与贵重品，前者使用后可以产生各种如恢复体力、提高体力上限的效果，而后者只要购买后就能够获得其特殊增益，例如降低练习时的体力消耗。道具的作用只限于在育成模式中。球具则正相反，只有在赛事中能够发挥作用。每个角色会有饰品、手套、球鞋与球杆（最高可同时装备 4 个球杆）四项装备，共七个装备栏，前三者装备后提供的属性或特殊效果会在比赛中一直对角色产生作用，而后四者只有在角色使用该型号球杆时才会产生作用。



受伤

除了不需要运动的战术练习，其他四种练习方式在角色体力下降到一定程度时会出现受伤几率，体力越低，受伤几率越高。受伤不但会损耗体力，还会让角色本身的经验点下降，要避免受伤就要合理地安排不同体力阶段的练习内容。比如在体力已经接近不支的情况下就不要进行消费大量体力的运动。

基本流程

锻炼路线：练习——获得经验点——用经验点提升能力或习得特殊能力——体力低下时休息或外出游玩。

赚钱路线：打工——获得金钱——购买道具或球具——体力低下时休息或购买道具恢复。

泡妞路线：外出遇到妹子——几次见面后触发剧情获得电话号码——打电话约会——选择正确的约会地点和对话选项提升好感度——高好感度时告白——脱团。

玩后感

运动 + 育成一直是《力量棒球》系列的卖点，现在这一模式被完美复制到了《力量高尔夫》里头，让玩家不知不觉就会沉迷在其中。新增添的高尔夫球系统虽然显得中规中矩，并没有太多新鲜的元素，但继承了系列一贯简单又不失深度的操作方式，易学难精，对新手非常友好，又不会令老手觉得缺乏挑战。总而言之，本作作为一款革新之作是成功的。更重要的是，《力量高尔夫》证明了这个系列横向发展的可行性，在不久的将来，或许还有更多的《力量》系列运动游戏在等待着我们去挑战。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏 GAME

极品飞车 变速2 释放

深度体验逼真驾驶感受

原名 Shift 2 UNLEASHED：Need for Speed
机种 多机种 类型 竞速

游戏适应人群：●《极品飞车》系列铁杆 FANS，●追求速度感的玩家，●赛车游戏爱好者。

《极品飞车》系列偏向拟真系风格的《变速》的续作，《极品飞车 变速 2》（以下简称变速 2）在今年的 3 月来与我们见面了。新作加深了驾驶的真实感受和速度感。并且尽最大的努力刻画了机车在行驶过程中的种种细节。是近期喜爱真实系竞速类游戏的玩家值得一试的作品。

阳光学员 杨的学徒

操作简介

本作的操作非常简单，任何玩家都可以轻松上手。游戏同时提供了四种视角可供玩家选择，包括车外视角、车内视角、车前视角以及头盔主视角，游戏中按 X 即可轻松切换。头盔视角是《变速》系列的独特视角，给玩家提供了一种更为逼真的视觉体验。在本作中，为了照顾新玩家，在赛道上还体贴的提供了系统推荐的行车路线。玩家还可以根据提示路线颜色的 变化来判断减速和刹车的时间点。

左摇杆	方向控制
LT/R2	刹车/倒车
RT/R2	加速
LB/L1	降挡
RB/R1	提挡
X/□	切换视角
Y/△	后视
A/×	确定
B/○	氮气加速
START	暂停

游戏模式简介

CAREER

职业比赛，游戏的主要模式，玩家需要通过再各个赛道上比赛来推动游戏的发展。在比赛中赢得游戏、完成游戏设定的任务即可获得经验值和金钱。经验值可以提升玩家的等级用来开启新的任务以及开启新的零件和车子等。金钱的作用显然不用解释了，就是用来购买零件和车子的。在游戏中还可以对买到的车辆进行改装，使爱车开起来更加得心应手。



QUICK

选择 QUICK 选项可以让玩家快速开始游戏，在 QUICK 模式下玩家可以选择 RACE、TIME ATTACK、DRIFT、DRIVER DUEL、LAP ELIMINATOR、TIME ELIMINATOR 六种比赛模式。RACE：最普通的比赛模式，完成规定的圈数，最先抵达终点者获胜。TIME ATTACK：在这个模式下，玩家要不断尝试创造新的时间记录，打败自己以前的旧记录。DRIFT：漂移模式，在规定的航线的完成漂移，得分最多，完成最快的玩家获胜。DRIVER DUEL：在这个模式下，玩家需要挑战排名最靠前的玩家并获得胜利。LAP ELIMINATOR：在该模式下，玩家每一圈都必须保持领先，否则输掉比赛。TIME ELIMINATOR：在这个模式下，玩家在系统统计比赛时间时必须始终保持领先，否则输掉比赛。除了选择赛道外，玩家还可以针对自己的喜好对天气情况等其他游戏环境进行设定。顺便一提，在 QUICK 模式下也是可以获得经验值和金钱的。但奖励却只能在职业比赛模式中获得。



GARAGE

车库。选择车库后，玩家可以查看自己的爱车，并对自己的爱车进行改造、调整、改装、拍照等管理。



CARLOT

选择 CARLOT 后可以查看并购买已经开启汽车。汽车的性能越是卓越价格也就越是昂贵，想要获得自己的 DREAM CAR，这就需要玩家们锻炼技术，多多比赛赢得经验和奖金了。

OPTIONS

游戏设定。在这里可以对游戏进行各种设定，包括游戏难度和驾驶模式等等。《变速 2》具有"驾驶辅助"系统，其实是为了方便新上手的玩家。在 EASY 难度下开启该系统后，玩家只需按照系统规划的路线行车，驾驶辅助系统将自动帮助玩家完成刹车等操作。本作同时还具有拟真度相当高的物理引擎，当打开"真实车体损坏"模式时，如果车体因碰撞摩擦等原因受到损坏，除了外观的改变外，损毁状况还将即时真实的反映到车辆的操作感受上，推荐喜爱真实驾驶感受的玩家在游戏时开启。

其他选项

STORE：选择 STORE 后可登陆在线商店获得更多的增值服务。

EXTRAS：进入该选项可以查看制作人名单、回顾游戏视频等等

LIVE：在该模式下玩家可以将自己的游戏成绩上传到 AUTOLOG 服务器上，供大家进行比较和挑战。



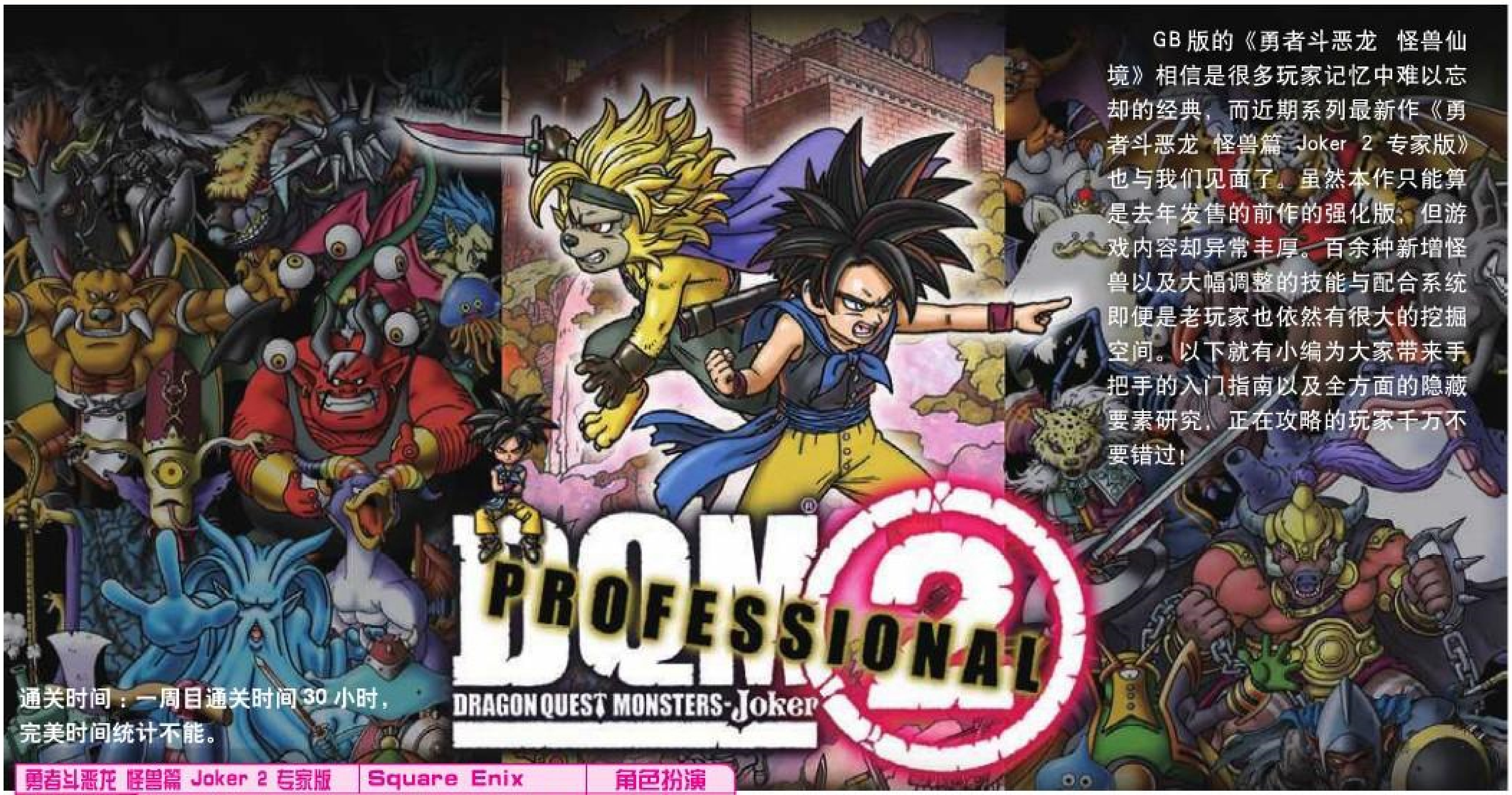


一些游戏体验

改造与调校：在游戏中玩家可以对爱车引擎、动力传动系统、增压进气系统、悬挂、制动、轮胎、框体、氮气系统等繁杂的内容进行加装和升级，使原装车变成专业的竞速赛车。既然对爱车进行了改动，那么就必须要进行调校。可以说调校是本作中一个相当发烧或者说费神的系统，游戏提供详尽的机车数据给玩家，这要求玩家具有一定的专业知识做基础。但是想必身为汽车的发烧友和游戏爱好者的玩家通过自己的努力"调教"出趁手的赛车也一定能获得不小的成就感。

玩后感 《变速 2》的整体画面与前作相比没有明显的进步。但是本作的画面细节却很丰富，通过游戏的头盔视角可以清楚的看清车内装饰，车辆进入弯道时视角两边模糊的视野更加突显了驾驶的速度感。车体上油泥的效果以及碰撞后的损伤效果也都非常细致逼真。受损后车辆的情况可以真实的反应在驾驶感受上，更进一步加深了游戏的体验。游戏的驾驶操作稍显简单，却也可以让新玩家轻松上手。整体来说是一款平易近人的竞速游戏。

杂志库 ZAZHIKU.COM



GB版的《勇者斗恶龙 怪兽仙境》相信是很多玩家记忆中难以忘却的经典，而近期系列最新作《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版》也与我们见面了。虽然本作只能算是去年发售的前作的强化版，但游戏内容却异常丰厚。百余种新增怪兽以及大幅调整的技能与配合系统即便是老玩家也依然有很大的挖掘空间。以下就有小编为大家带来手把手的入门指南以及全方面的隐藏要素研究，正在攻略的玩家千万不要错过！

通关时间：一周目通关时间 30 小时，完美时间统计不能。

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	Square Enix		角色扮演
NDS	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル		日版
	2011年3月17日	1人	4200日元
	对应Wi-Fi Connection		对应玩家年龄：全年龄

文 九兵卫 美编 anubis

流程要点

写给前作《DQMJ2》的玩家

比较遗憾的是，这次的专家版并不能直接继承前作的存档，对于那些在前作中花了数百小时的老玩家来说，拿到本作就意味需要先重新将流程再打一遍。为了减少这部分玩家花费的时间，专家版提供了传送怪物这一弥补方式。在游戏的标题画面选择“ワイヤレス通信→モンスター交换”，无论是原版还是专家版，只要有两台NDS就可以互相传送怪物。传送的怪物最高不能超过A级，而占3格巨大怪即便传送了，也只能在通关后解开能力才可使用。将原版的怪兽传送至专家版，等级LV自动归为1级，配合的“+”数则会清零。虽然原版怪兽的特性也会自动调整为以专家版的新数据为准，但大部分技能却可以继承并保留。

活用怪兽传送这一机能，熟悉流程的老玩家一般只要十小时左右即可通关。

本作的迷宫按场景划分，玩家只要逐个踏遍即可，流程相比普通RPG要明了很多，加上“专家版”的一周目内容与原版几乎无异，因此这里就不再占用篇幅一一赘述，有疑问的玩家可以查询UCG251期的详细流程攻略。下面为大家列举一些冒险过程中的使用技巧与注意点。

冒险小贴士

①流程中特殊技能的习得位置会在地图用蓝点标出，它们共有6个，分别是：ルーラ／飞往去过的场景，飞空艇区域习得；いざないルーラ／传送至当前场景的中继点，密林习得；まんたん／消费MP全体HP回复，雪山习得；とうぞくのはな／显示当前场景的宝箱数，断崖习得；ステルス／隐身，遗迹（雨）打开左上区域的蓝色按钮，进入入口附近的蓝色门扉习得；回复ボトル／全体HP、MP回复（三次），遗迹地下习得。

②开启雪山场景的条件为完成地下斗技场F级别的比赛，开启断崖场景的条件为完成地下斗技场D级别的比赛，遗迹与遗迹地下则分别需要完成A级与S级的比赛。

③游戏的流程中有两种特殊的消费道具，“メタルチケット”以及“ちさいなパッツ”。“メタルチケット”使用后可进入隐藏的金属地带刷迷散金属，通关后可以时间限制变长，同时可以花高价直接在飞空艇中购买；“ちさいなパッツ”用于提升飞空艇商店的等级，迷宫内的宝箱中捡取。以上两种道具最方便的获取方法是在遗迹（昼）右侧刷原型杀人机器（プロトキラー）。

④通关前最强敌人即为遗迹地下的邪神，也是一周目的最终BOSS，以下列出简单打法。





最终BOSS 邪神レオソード

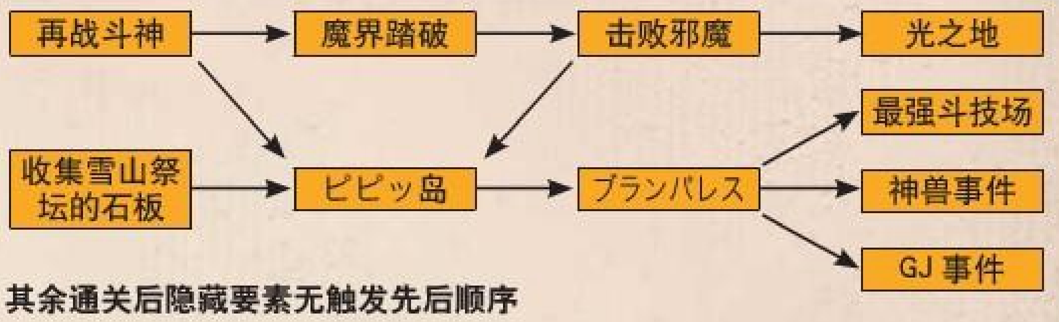
レオソード的攻击方式不复杂，每回合行动两次，普通攻击全体伤害，另外会频繁使用抵消我方有利效果的“いてつくはどう”。BOSS威力最大的招式为暗属性的“ジゴスパーク”，全体150HP左右的伤害，所以队伍中必须有全体回复的辅助角色。レオソード的HP不高，约为4000上下，4★以上的队伍前去挑战难度不是很大。

⑤战胜邪神后还并不算通关，返回飞空艇与船员对话，正式参加GP大赛。该比赛对手为阿罗玛，只有一场战斗，因此几乎没有任何难度，胜利后通关。

杂志库 ZAZHIKU.COM

通关后

相比通关后的隐藏要素，本作一周目的游戏时间根本算不什么。重新读取通关存档再次回到岛上，调查飞艇仓库内的木箱，原来傲娇的阿罗玛为了寻找传说中的真 GP 大赛也跟随众人潜入到小岛上，她再次向主角发出了挑战。来到船长室汇报情况，船长会让主角前往地下斗技场。和鼹鼠王确认真 GP 大赛的存在，紧接着再前往遗迹地下找到斗神，说明来意后它会为主角的戒指开启新的能力，这样玩家就能配合或者捕捉 3 格的巨大怪物了，真正的冒险就此才刚刚拉开帷幕——



其余通关后隐藏要素无触发先后顺序

魔界制霸

作为前作的隐藏迷宫，魔界自然是必去不可。进入魔界的条件是再次打败斗神，觉醒后的斗神实力只比通关前略有提高，胜利后从它身后即可进入魔界之门。魔界的地图大但结构简单，不容易迷路，但要注意地板上随机出现的紫色漩涡，一旦陷入其中就会坠落到魔界下层，强制回来入口重新来过（魔界下层有超级杀人机器以及ゲモン）。

该迷宫攻略的目标是首先将各个区域的红色水晶破坏，共 4 个，玩家按照以下地图中标识的位置一一破坏即可。水晶全部被破坏后，回到魔界最初的圆形大厅，从中间的传送门进入迷宫内部。魔界的内部调查拉闸使得齿轮停止运转，这样就能出现新的道路。来到机械塔的最深处，这里有传送点和回复点，从楼梯下去即可挑战魔界的霸者——邪魔オムド・ロレス。

BOSS 邪魔オムド・ロレス

オムド・ロレス是前作的最强怪之一，能力相比最终 BOSS 明显高出不少。BOSS 的 HP 高达 5500 左右，建议使用“フバーハ”以及“スクルト”等辅助魔法防御 BOSS 伤害值巨大的全体“吹息”系攻击，具有同等效果的道具“フバーハボトル”或者“バイキルミン”也可以直接在飞艇的商店买到。BOSS 使用减防或者有利效果反转的魔法时，使用“だいまどうのコイン”（商店有售）也能完全无视。本战胜利后得到法杖“王のしゃくじょう”，再回到斗神还能获得奖励“圣剑レオソード”。

魔界大厅全图



捕捉心得

由于通关前练级的效率有限，而且通关后有很多高级怪可以直接捕捉，所以建议大家把捕捉和培养怪物的精力留在一周目之后。

培养怪物的第一阶段就是捕捉（スカウト），影响捕捉的成功率惟一因素就是我方怪物攻击力与捕捉对象防御力之间的差值，通俗点说就是攻击力越高越容易捕捉。发动捕捉指令时，我方攻击力提升、敌方防御力下降这些有利效果会持续，因此在发动劝诱之前配合提升攻击力的技能“バイキルト”（单体攻击力 ×2）或者“バイシオン”（全体攻击力 ×1.5）效果更好。从怪物本身的能力来说，最好拥有“テンションアップ”的蓄力特性。4 段蓄力至 100 后再发动劝诱攻击，成功率会大大提升。游戏中某些怪物附带捕获率上升的“スカウト％アップ”、“スカウト％アップ S”、“スカウト％アップ＋”特性，以及系列经典的里脊肉“しもふりにく”（成功率提升 10%）也可以在捕捉怪物时适当加以利用。

黄金史莱姆等金属系怪物配合的门槛却很高，难度在于金属系怪物不容易捕获。不过密林和平原这两个游戏初期的场景，也有低等级金属史莱姆的存在，由于等级较低，所以捕捉起来却非常轻松。推荐大家去刷平原的那只金属史莱姆，玩家一进入平原的场景就能看见它，捉完后退回世界地图再重新进来还可以继续刷。

练级技巧

击败邪神オムド・ロレス好处在于，由魔界通往练级天堂——光之地（光あふれる地）的入口也会随之开启。进入光之地的方法如下：调查魔界大厅正中央传送门右侧的红色石碑；得到石碑提示（每次进入魔界随机），确定光之地入口所在的属系之间；由魔界前往对应怪物系别的房间深处，调查该区域的石碑，这样就可以被传送至光之地。具体路线以及属系之间的位置可以参照魔界大厅全图中的标识。

光之地的敌人以金属王史莱姆和迷散金属史莱姆为主，其中每只金属王史莱姆的经验值在 8 万左右。由于光之地限时 20 分钟，其间玩家无法存档，所以为了提高效率，建议玩家使用技能“ステルス”悄悄接近金属王。要想刷金属怪，玩家的怪物攻击力不能低，400 以上的攻击力可以对迷散金属造成有效伤害，如果有 700 以上的攻击力则可以轻松搞定金属史莱姆王，配合技能金属斩“メタル斩り”以及多次攻击特性的怪物更加事半功倍。

怪兽配合

这里首先要为初次接触本系列的玩家解释一下何为四体配合。假设 A、B、C、D 四只怪要最终配合出 E，那么则需要这四只怪先两两配合出二代，第二代是什么怪不重要，只要将两只“第二代”配合即可得到最终的 E 怪。其中有一条比较关键的是，两只第二代必须是异性，如果要调整性别则会打乱血统，这样就得不到最终的配合结果了。

在合成中，我们还会经常用到转生之杖和转性之杖这两种道具。特别是转生之杖（てんせいのつえ），是用来提升怪物配合“+”数的必备道具，它的作用是配合时后代的种类不变（以装备转生之杖的一方为准）。这件道具在断

崖BOSS场景东南方出口通往的区域，流程中请务必取得。至于后代物种名称后的“+”数，它的数值越高，怪物的成长速度则越快，能力的基点以及上限值也会随之变高，具体对应关系如下表。

除了进化路线极为复杂的特殊配合规则，玩家也可以考虑配合相对简单的强／最强怪兽。配合方法极为简单，LV20以上的同种怪物XX两两配合可以得到强XX，而LV50以上同种强XX便可以进一步进化为最强XX。前作中只有7种特定的怪物能以这样的规则进行配合，而专家版内所有A级以下的怪物都能可以配合出最强怪兽！通关后，各个场景内的野生怪会直接进化为“强”怪兽，捕获两只练至50级以上就能轻松配合出最强怪。下表中分别列出攻击力排名前20原生怪兽以及强／最强怪，玩家可以根据自身的情况有选择地配合出更强的怪兽。本作中A级以上的怪兽大都需要通过特殊方法配合，这部分配合规则相较原版有较大变动，因此也一并为各位列出表格以供参考。



“+”数与等级LV上限对应关系	
+0～+3	等级LV上限50
+4～+9	等级LV上限75
+10以上	等级LV上限100

父母等级LV之和与后代“+”数对应关系	
1～20	父母“+”数高的一方数值+1
21～40	父母“+”数高的一方数值+父母“+”数高的一方数值÷2+1
41～100	父母“+”数的数值之和+1

在游戏中，不仅怪物有成长和配合要素，庞大的技能系统也同样如此。后代可以继承前代的技能，体型越大、级别越高则可继承技能越多。至于衍生技能，则需要怪兽将原始技能学满并配合才能诞生，限于篇幅，这里就不再一一为大家列出。



原生怪物（攻击力）排名前20

Rank	大小	怪兽名	HP	MP	攻	守	早	贤	合计	特性1	特性2	特性3	特性4
SS	2格	龙神王	1500	200	1100	1000	700	600	5100	メガボディ1～2回	会心出やすい	ひん死で会心	ひん死で咒文会心
S	2格	はくりゅうおう	1300	600	1060	1000	640	880	5480	メガボディ1～2回	テンションアップ	炎ブレスブレイク	光のはどう
A	2格	スカルスパイダー	1200	460	1040	760	600	880	4940	メガボディ1～2回	ギロギロ	バギブレイク	ドルマブレイク
SS	2格	デスピサロ	1400	500	1000	900	800	600	5200	メガボディ1～2回	ひん死で会心	ザキブレイク	つねにマホカンタ
SS	1格	JOKER	620	600	1000	1000	920	800	4940	れんぞく	つねにアタックカンタ	光のはどう	まれにまもりの雾
SS	2格	龙王	1100	520	1000	900	600	820	4940	メガボディ1～3回	テンションアップ	くじけぬ心	アンラッキー
S	1格	バベルボブル	820	540	1000	1000	300	680	4340	イオ系のコツ	ビリビリボディ	ダウンブレイク	メタルハンター
S	2格	バルザック	1300	500	1000	700	140	620	4260	メガボディ1～3回	れんぞく	スタンダードキラー	强者のよゆう
S	2格	大王イカ	1350	400	1000	600	400	300	4050	メガボディ1～3回	れんぞく	ボミエブレイク	咒文会心出やすい
S	1格	おにこんぼう	1000	260	1000	1000	320	320	3900	こうどうおそい	ギガキラー	强者のよゆう	ふくつのとうし
SS	2格	カンダタワイフ	1250	400	960	600	700	660	4570	メガボディ2回	れんぞく	いきなりテンション	ラブリー
D	2格	ダースドラゴン	1200	240	960	680	380	680	4140	メガボディ1～2回	ねむりブレイク	吹雪ブレスブレイク	いきなり冥界の雾
SS	2格	バルボロス	1300	280	940	710	600	800	4630	メガボディ2回	プレッシャー	ベタンブレイク	ときどき冥界の雾
SS	2格	ガルマッゾ	1100	600	920	700	610	1200	5130	メガボディ2回	れんぞく	どくどくボディ	こんらん攻击
A	2格	ゲモン	1200	460	920	800	1000	480	4860	メガボディ1～2回	アンチみかわしアップ	ギロギロ	つねにマホカンタ
SS	1格	トーポ	720	600	920	740	980	720	4680	炎ブレスブレイク	吹雪ブレスブレイク	ラブリー	おうえん
A	2格	キングレオ	1300	460	920	760	540	680	4660	メガボディ1～2回	れんぞく	ヒャドブレイク	ギラブレイク
SS	2格	グレイナル	1300	320	920	670	650	700	4560	メガボディ2回	デイン系のコツ	てんしのきまぐれ	ときどきバイキルト
S	1格	ヘラクレイザー	900	360	920	1000	620	440	4240	テンションアップ	いきなりスカラ	いきなりテンション	ボミエブレイク
SS	3格	邪神レオソード	2300	300	900	720	780	600	5600	ギガボディ2回	ねむり攻击	ギラブレイク	ときどき黑い雾

强/最强怪物（攻击力）排名前20

Rank	大小	怪兽名	HP	MP	攻	守	早	贤	合计	特性1	特性2	特性3	特性4
S	2格	最强ダースドラゴン	1500	300	1200	850	475	850	5175	メガボディ1～2回	ねむりブレイク	吹雪ブレスブレイク	いきなり冥界の雾
S	2格	最强スカルスパイダー	1350	517	1170	855	675	990	5557	メガボディ1～2回	ギロギロ	バギブレイク	ドルマブレイク
S	1格	最强ブラウニー	875	275	1100	875	550	650	4325	テンションアップ	スカウト%アップ	ひん死で 会心	いきなりテンション
C	2格	强ダースドラゴン	1350	270	1080	765	427	765	4657	メガボディ1～2回	ねむりブレイク	吹雪ブレスブレイク	无
S	2格	最强おおにわとり	1275	550	1050	825	1175	900	5775	メガボディ1～2回	みかわしアップ	にげあし	ときどきテンション
S	2格	最强キングレオ	1462	517	1035	855	607	765	5241	メガボディ1～2回	れんぞく	ヒャドブレイク	ギラブレイク
S	2格	最强ゲモン	1350	517	1035	900	1125	540	5467	メガボディ1～2回	アンチみかわしアップ	ギロギロ	つねにマホカンタ
S	2格	最强スノードラゴン	1437	400	1025	900	737	1025	5524	メガボディ1～2回	みかわしアップ	ヒャド系のコツ	吹雪ブレスブレイク
S	2格	最强ボストロール	1687	247	1012	990	450	180	4566	メガボディ1～2回	れんぞく	プレッシャー	ひん死で 会心
S	2格	最强ローズダンス	1575	225	1012	922	697	810	5241	メガボディ1～2回	れんぞく	回复のコツ	咒文会心 出やすい
S	2格	最强スカイドラゴン	1462	495	1012	787	855	585	5196	メガボディ1～2回	みかわしアップ	ダウンブレイク	まれにハイテンション
S	2格	最强ギガンテス	1462	225	1012	1080	562	315	4656	メガボディ1～2回	こうどう おそい	ボミエブレイク	魔神攻击
S	1格	最强ゴレオン将军	1012	180	1012	900	517	495	4116	テンションアップ	会心 出やすい	ときどきテンション	カウンター
S	1格	最强バトルレックス	990	180	1012	720	787	495	4184	れんぞく	ギガキラー	ギロギロ	魔神攻击
S	1格	最强おおきづち	975	200	1000	800	675	450	4100	テンションアップ	おうえん	ひん死で 会心	いきなりテンション
S	1格	最强サボテンボール	900	287	1000	787	725	625	4324	アンチみかわしアップ	踊り封じブレイク	カウンター	ハックブレイク
S	1格	最强くびかり族	825	425	1000	825	875	300	4250	メタルハンター	ザキブレイク	メタルキラー	ザキ攻击
C	1格	强ブラウニー	787	247	990	787	495	585	3891	テンションアップ	スカウト%アップ	ひん死で 会心	无
S	1格	最强デンデン龙	1000	200	975	1000	375	550	4100	会心 出やすい	まれにハイテンション	スタンダードキラー	ひん死で 会心
S	1格	最强ギャオース	975	225	975	1100	350	500	4125	みかわしアップ	まれにまもりの雾	吹雪ブレスブレイク	自动HP回复

特殊二体配合

后代	父母1	父母2
リザードキッズ	アルゴリザード	魔兽系
アルゴリザード	リザードキッズ	ゾンビ系
デンデン龙	リザードキッズ	自然系
デンデン龙	アルゴリザード	自然系
ドラゴスライム	スライム	ドラゴン系
イエティ	ブリザード	魔兽系
いっかく龙	コドラ	物质系
コサックシーブ	ブークブック	自然系
エビルドライブ	ドラゴン	恶魔系
ドラゴンブッシュ	いばらドラゴン	ゾンビ系
ヌボーン	デンデン龙	恶魔系
スノーム	ブリザード	スライム系

特殊二体配合

后代	父母1	父母2
スライムナイト	エビルドライブ	スライム系
スカルゴン	ドラゴン	ゾンビ系
デザートデーモン	ベビーサタン	魔兽系
ドラゴンバゲージ	デンデン龙	自然系
アルミラージ	いっかく龙	自然系
さつじんいかり	リンリン	恶魔系
レッサーデーモン	ベビーサタン	ゾンビ系
ボムボムボム	サボテンボール	ゾンビ系
とっしんこぞう	ダッシュラン	物质系
いわとびあくま	ホークブリザード	自然系
あばれこまいぬ	ワンダーフール	自然系
ダースドラゴン	ドラゴン	魔兽系

杂志库
ZAZHIKU.COM

特殊二体配合		
后代	父母1	父母2
おおさそり	はさみくわがた	ゾンビ系
ブラウニー	おおきづち	自然系
よろいムカデ	ばくだんいわ	自然系
ダークホーン	コサックシープ	悪魔系
デビルアーマー	さつじんいかり	ゾンビ系
エビルアングラー	ボグフィッシュ	悪魔系
ヘルコンドル	よるのていおう	自然系
ウィングデビル	レッサーデーモン	ゾンビ系
ダーククラブ	ぐんたいガニ	ゾンビ系
ガーゴイル	レッサーデーモン	物质系
さまようよろい	デビルアーマー	ゾンビ系
バルンバ	フーセンドラゴン	自然系
グランドシャーク	エビルアングラー	魔兽系
とつげきうお	エビルアングラー	スライム系
スライムボーグ	メタルハンター	スライム系
ダークスライム	きりさきピエロ	スライム系
ドラゴンソルジャー	バトルレックス	物质系
デーモンレスラー	ダークスライム	魔兽系
シャークマジュ	海龙	魔兽系
コングヘッド	キラーエイプ	ゾンビ系
キラーアーマー	さまようよろい	魔兽系
ヘルダイバー	ギャオース	ゾンビ系
デンタザウルス	アルゴングレート	物质系
デンタザウルス	リザードファッツ	物质系
ブル	バル	自然系
ブル	ベル	自然系
ブル	ボル	自然系
バル	ブル	物质系
バル	ベル	物质系
バル	ボル	物质系
ベル	バル	魔兽系
ベル	ブル	魔兽系
ベル	ボル	魔兽系
ブリザード	フレイム	スノードラゴン
ブリザード	フレイム	イエティ
はさみくわがた	ぐんたいアリ	ミステリドール
ぶちスライム	スライム	スライムベス
フレイム	ブリザード	シャイニング
フレイム	ブリザード	メラゴースト
ダッシュラン	コドラ	リザードキッズ
ダッシュラン	コドラ	アルゴリザード
ホークブリザード	はなカワセミ	スノードラゴン
ホークブリザード	はなカワセミ	イエティ
ホークブリザード	はなカワセミ	スノーム
ドラゴン	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
おどるほうせき	わらいぶくろ	わらいぶくろ
ひとくい箱	わらいぶくろ	ばくだんいわ
ぶちキング	もりもりスライム	もりもりベス
ゴールドマン	ゴーレム	ゴールデンスライム
ゴールドマン	ゴーレム	おどるほうせき
メタルライダー	メタルスライム	スライムナイト
メタルライダー	メタルスライム	エビルドライブ
ひょうが魔人	ホークブリザード	ゴーレム
もりもりベス	もりもりスライム	スライムベス
ガマキャノン	じんめんガエル	ボムボムボム
パペットこぞう	スライム	ドルイド
海龙	ギャオース	おおうつぼ
海龙	ギャオース	よろいムカデ
アイアンブルドー	ダークホーン	あばれこまいぬ
キングスライム	もりもりスライム	もりもりスライム
くもの大王	フレイム	ブリザード
ベホマスライム	ホイミスライム	もりもりベス
メタルドラゴン	ダースドラゴン	メタルハンター
はぐれメタル	メタルスライム	メタルスライム
エビラ	ぐんたいガニ	ぐんたいガニ
ぬしさま	海龙	タイラントワーム
ぬしさま	海龙	ウイングタイガー
じごくのもんばん	ウィングデビル	きりさきピエロ
じごくのもんばん	ウィングデビル	オクトセントリー
じごくのもんばん	ウィングデビル	ひとくいサーベル
じごくのもんばん	ウィングデビル	サイレス
シュプリンガー	ぼうれいけんし	ダースドラゴン
ひくいどり	ヘルコンドル	フレイム
ようがん魔人	ひくいどり	ゴーレム
メダパニシックル	おおさそり	よろいムカデ
バードファイター	ぼうれいけんし	ヘルコンドル
プロトキラー	メタルハンター	メタルハンター
なぞのしんかん	あくましんかん	パペットこぞう

特殊二体配合		
后代	父母1	父母2
ボーンナイト	イノブタマン	エビルドライブ
ボーンナイト	サイコロン	エビルドライブ
ボーンナイト	ダンビラムーチョ	エビルドライブ
ワンダーエッグ	タマゴロン	ぶちキング
ダークナイト	ダークスライム	スライムナイト
ダークナイト	ダークスライム	エビルドライブ
ボストロール	イノブタマン	コングヘッド
ボストロール	サイコロン	コングヘッド
ボストロール	ダンビラムーチョ	コングヘッド
ジャミラス	サイレス	じごくのもんばん
ナイトリッチ	しりょうのきし	キラーアーマー
病魔パンデルム	くさった死体	エビルスピリッツ
ドラゴンライダー	ドラゴンマッド	スライムナイト
ドラゴンライダー	ドラゴンマッド	エビルドライブ
れんごく天马	ボーンナイト	ひくいどり
あくまのきし	さまようよろい	バトルレックス
じごくのメンドーサ	スカイドラゴン	なぞのしんかん
スライムベホマズン	キングスライム	キングスライム
炎の战士	じごくのもんばん	ひくいどり
バオーム	イノブタマン	ぬしさま
バオーム	サイコロン	ぬしさま
バオーム	ダンビラムーチョ	ぬしさま
ギリメカラ	イノブタマン	ゴーレム
ギリメカラ	サイコロン	ゴーレム
ギリメカラ	ダンビラムーチョ	ゴーレム
ランプの魔王	エビルポット	くもの大王
黒騎士レオコーン	ボーンナイト	ソードファントム
ブリザードマン	じごくのもんばん	ホークブリザード
ギガンテス	ぬしさま	ビックアイ
ギガンテス	ぬしさま	ボストロール
フラワーゾンビ	わかめおうじ	しりょうのきし
フラワーゾンビ	わかめおうじ	ソードファントム
メガボーグ	デーモンレスラー	スライムボーグ
ずしおうまる	あくまのきし	シュプリンガー
ずしおうまる	あくまのきし	ドラゴンライダー
ずしおうまる	あくまのきし	ギガントヒルズ
ずしおうまる	あくまのきし	デンタザウルス
ギガミュータント	ガマキャノン	ガマキャノン
ワニバーン	グランドシャーク	シャークマジュ
キングレオ	モヒカント	バッファロン
キングレオ	バオーム	バオーム
プチットガールズ	プチット族	ローズダンス
プチットガールズ	プチット族	じごくのマドンナ
オーシャンクロー	ワニバーン	かぶとこぞう
オーシャンクロー	ワニバーン	きりさきピエロ
オーシャンクロー	ワニバーン	かくとうパンサー
モヒカント	ギリメカラ	ずしおうまる
モヒカント	ギリメカラ	キラーパンサー
モヒカント	ギリメカラ	スライムファング
グラコス	ベリアル	オクトセントリー
グラコス	ベリアル	マーマン
なげきのぼうれい	ナイトリッチ	病魔パンデルム
なげきのぼうれい	ナイトリッチ	じごくのメンドーサ
なげきのぼうれい	ナイトリッチ	黒騎士レオコーン
なげきのぼうれい	ナイトリッチ	フラワーゾンビ
グレイトドラゴン	アンドレアル	ギリメカラ
グレイトドラゴン	アンドレアル	デンタザウルス
グレイトドラゴン	アンドレアル	ずしおうまる
グレイトドラゴン	アンドレアル	キマイラロード
ゴンズ	バッファロン	シュプリンガー
ドラゴンコープス	病魔パンデルム	グレイトドラゴン
ドラゴンコープス	病魔パンデルム	アンドレアル
ガルーダ	ヘルコンドル	ワニバーン
アンクルホーン	バッファロン	ダークホーン
ほうらい大王	ランプの魔王	なぞのしんかん
ほうらい大王	ランプの魔王	アークデーモン
ほうらい大王	ランプの魔王	ボストロール
ゲモン	ジャミラス	バズズ
ゲモン	ジャミラス	アトラス
ゲモン	ジャミラス	ベリアル
ピサロナイト	キラーアーマー	死神きぞく
ピサロナイト	キラーアーマー	オーシャンクロー
ナイトキング	ナイトリッチ	ナイトリッチ
メカバーン	メタルドラゴン	グレイトドラゴン
メカバーン	メタルドラゴン	アンドレアル
ローズバトラー	キングレオ	パラサキス
キマイラロード	キングレオ	アンクルホーン
デュラン	炎の战士	ブリザードマン

杂志库
ZAZHIKU.COM

特殊二体配合		
后代	父母1	父母2
ベリアル	アークデーモン	グレイトドラゴン
ベリアル	アークデーモン	ゴールデンゴーレム
ヒヒユルデの使い	コングヘッド	ボンボコあにき
ヒヒユルデの使い	キラーエイプ	ボンボコあにき
死神きぞく	ボーンナイト	ボーンナイト
ジャミ	死神きぞく	シュプリンガー
バズズ	シルバーデビル	スカルスパイダー
バズズ	シルバーデビル	アンドレアル
スカルスパイダー	タイラントワーム	ローズバトラー
スカルスパイダー	タイラントワーム	ナイトキング
スカルスパイダー	タイラントワーム	なげきのぼうれい
イブール	なげきのぼうれい	グレイトドラゴン
イブール	なげきのぼうれい	アンドレアル
ゴレオン将軍	モヒカント	ゴンズ
ゲルニック将軍	ジャミラス	ジャミ
タウラス	バッファロン	ギガンテス
カプリゴン	アンクルホーン	ガルーダ
ブラックドラゴン	グレイトドラゴン	死神きぞく
ブラックドラゴン	グレイトドラゴン	ゲモン
ヘラクレイザー	かぶとこぞう	メタルキング
アトラス	ギガンテス	アンクルホーン
アトラス	ギガンテス	ガルーダ
デュラハーン	死神きぞく	ナイトキング
デュラハーン	死神きぞく	暗黒の魔神
デュラハーン	死神きぞく	なげきのぼうれい
スライムジェネラル	メタルカイザー	メタルカイザー
ギガントドラゴン	ギガントヒルズ	バズズ
ギガントドラゴン	ギガントヒルズ	アトラス
ギガントドラゴン	ギガントヒルズ	ベリアル
大王イカ	ワニバーン	ギガミュータント
大王イカ	ワニバーン	グラコス
エビルプリースト	イブール	ほうらい大王
エビルプリースト	イブール	どぐう战士
ゲマ	ゴンズ	ジャミ
トライワインダー	オクトセントリー	グレイトドラゴン
トライワインダー	オクトセントリー	アンドレアル
おにこんぼう	ボストロール	バズズ
おにこんぼう	ボストロール	リザードファッツ
おにこんぼう	ボストロール	ギガントヒルズ
シールドオーガ	メガボーグ	トラップボックス
シールドオーガ	メガボーグ	うごくせきぞう
シールドオーガ	メガボーグ	どぐう战士
アクバー	エビルプリースト	ゲマ
ワイトキング	なげきのぼうれい	キングスライム
ワイトキング	なげきのぼうれい	バブルキング
はくりゅうおう	メカバーン	ギガントドラゴン
にじくじゃく	ピピット	ガルーダ
ガマデウス	ほうらい大王	ギガミュータント
タイタニス	アンクルホーン	アトラス
タイタニス	アンクルホーン	トライワインダー
セルゲイナス	ゴールデンゴーレム	ブラックドラゴン
セルゲイナス	ゴールデンゴーレム	ヘラクレイザー
バルザック	ギガンテス	ベリアル
バルザック	ギガンテス	アルゴングレート
バルザック	ギガンテス	ギガントヒルズ
りゅうおう	グレイトドラゴン	魔王の使い

特殊二体配合		
后代	父母1	父母2
ムドー	ブオーン	おにこんぼう
ムドー	ブオーン	ガマデウス
バラモス	デンタザウルス	ヘラクレイザー
バラモス	デンタザウルス	タイムマスター
ハーゴン	デュラン	スカルスパイダー
ハーゴン	デュラン	ワイトキング
シドー	ハーゴン	オセアーノン
シドー	ハーゴン	魔王の使い
ドーク	ムドー	アクバー
フォロボス	ライオネック	タウラス
フォロボス	ライオネック	カプリゴン
ドルマゲス	はくりゅうおう	フォロボス
暗黒の魔神	バベルボブル	うごくせきぞう
暗黒の魔神	バベルボブル	ゴールドマン
暗黒の魔神	ヘルクラウド	うごくせきぞう
暗黒の魔神	ヘルクラウド	ゴールドマン
はぐれメタルキング	スラ・ブラスター	ダイヤモンドスライム
龙王	りゅうおう	はくりゅうおう
レオパルド	ドルマゲス	ワンダーフール
レオパルド	ドルマゲス	ケルベロス
デスピサロ	アクバー	暗黒の魔神
魔王ミルドラース	バラモス	オセアーノン
魔王ミルドラース	バラモス	ガマデウス
ガーディス	魔王ジェイム	サージタウス
スーパーキラーマシン	キラーマシン2	暗黒の魔神
ガルマッゾ	スライムマデュラ	ムドー
大魔王ゾーマ	シドー	デュラハーン
大魔王ゾーマ	シドー	ワイトキング
グレイナル	バルボロス	龙神王
ギガデーモン	暗黒の魔神	アトラス
ギガデーモン	暗黒の魔神	はくりゅうおう
ギガデーモン	暗黒の魔神	ギガントドラゴン
大魔王デスタムーア	デスピサロ	シールドオーガ
大魔王デスタムーア	デスピサロ	タイムマスター
エグドラシル	わたぼう	ワルぼう
サージタウス	キラーマジンガ	キラーマジンガ
魔王オルゴ・デミーラ	フォロボス	トライワインダー
魔王オルゴ・デミーラ	フォロボス	セルゲイナス
魔王ジェイム	キャプテン・クロウ	ダークドレアム
神龙	グレイナル	にじくじゃく
神龙	グレイナル	エグドラシル
神龙	グレイナル	じげんりゅう
トーポ	グレイナル	わたぼう
ダークドレアム	デュラン	ガルマッゾ
海王神	グラコス	ダークドレアム
エスターク	タイタニス	魔王ジェイム
大魔王ラプソーン	魔王ラプソーン	エスターク
エルギオス	暗黒皇帝ガナサダイ	マガルギ
ヒヒユドラード	邪兽ヒヒユルデ	エルギオス
龙神王	龙王	大魔王ラプソーン
神鸟レティス	龙神王	レティス
デモンスペーディオ	キングスペーディオ	レオパルド
マスタードラゴン	龙王	神龙
JOKER	キングスペーディオ	神鸟レティス
斗神レオソード	JOKER	少年レオソード
オムド・ロレス	斗神レオソード	マスタードラゴン

特殊四体配合				
后代	祖父母1	祖父母2	祖父母3	祖父母4
ぷちキング	ぷちスライム	ぷちスライム	ぷちスライム	ぷちスライム
キラーパンサー	ベビーパンサー	ベビーパンサー	ベビーパンサー	ベビーパンサー
おおドラキー	ドラキー	ドラキー	ドラキー	ドラキー
じんめんじゅ	くしざしツインズ	くしざしツインズ	きりかぶおばけ	きりかぶおばけ
じんめんじゅ	マッドプラント	マッドプラント	きりかぶおばけ	きりかぶおばけ
サイコロン	おおめだま	おおめだま	おおめだま	おおめだま
ゴーレム	どろにんぎょう	どろにんぎょう	どろにんぎょう	どろにんぎょう
アルゴングレート	アルゴリザード	アルゴリザード	アルゴリザード	アルゴリザード
かぶとこぞう	はさみくわがた	はさみくわがた	はさみくわがた	はさみくわがた
ソードファントム	ぼうれいけんし	ぼうれいけんし	ぼうれいけんし	ぼうれいけんし
しりょうのきし	がいこつ	がいこつ	がいこつ	がいこつ
エビルスピリッツ	メラゴースト	メラゴースト	メラゴースト	メラゴースト
エビルスピリッツ	ゴースト	ゴースト	ゴースト	ゴースト
スカイドラゴン	スノードラゴン	スノードラゴン	スノードラゴン	スノードラゴン
ピンクモーモン	モーモン	モーモン	モーモン	モーモン
ミミック	ひとくい箱	ひとくい箱	ひとくい箱	ひとくい箱
アークデーモン	デザートデーモン	デザートデーモン	デザートデーモン	デザートデーモン
リザードファッツ	リザードキッズ	リザードキッズ	リザードキッズ	リザードキッズ
エビルチャリオット	とつしんこぞう	とつしんこぞう	とつしんこぞう	とつしんこぞう

杂志库
ZAZHIKU.COM

特殊四体配合				
后代	祖父母1	祖父母2	祖父母3	祖父母4
キラーマシン	メタルハンター	メタルハンター	メタルハンター	メタルハンター
ゴールデンゴーレム	ゴーレム	ゴールドマン	ようがん魔人	ひょうが魔人
ゴールデンゴーレム	ひょうが魔人	ひょうが魔人	ようがん魔人	ようがん魔人
ゴールデンゴーレム	ゴールドマン	ゴールドマン	ゴーレム	ゴーレム
バブルキング	キングスライム	キングスライム	バブルスライム	バブルスライム
アンドレアル	リザードファッツ	リザードファッツ	アルゴングレート	アルゴングレート
バッファロン	ダークホーン	ダークホーン	ダークホーン	ダークホーン
うごくせきぞう	ゴーレム	ゴーレム	ゴーレム	ゴーレム
メタルカイザー	スライムベホマズン	スライムベホマズン	メタルライダー	メタルライダー
ベリアル	アークデーモン	アークデーモン	アークデーモン	アークデーモン
どぐう战士	ミステリドール	ミステリドール	ミステリドール	ミステリドール
バズズ	シルバーデビル	シルバーデビル	シルバーデビル	シルバーデビル
メタルキング	はぐれメタル	はぐれメタル	はぐれメタル	はぐれメタル
ヘラクレイザー	かぶとこぞう	かぶとこぞう	かぶとこぞう	かぶとこぞう
アトラス	ギガンテス	ギガンテス	ギガンテス	ギガンテス
トラップボックス	ひとくい箱	メタルカイザー	ミミック	ミミック
トラップボックス	メカバーン	メカバーン	ミミック	ミミック
ドン・モグーラ	おにこんぼう	おにこんぼう	いたずらもぐら	いたずらもぐら
キラーマシン2	キラーマシン	キラーマシン	ゴールデンゴーレム	ゴールデンゴーレム
にじくじゃく	ホークブリザード	ホークブリザード	ひくいどり	ひくいどり
タイムマスター	なげきのぼうれい	なげきのぼうれい	なぞのしんかん	なぞのしんかん
スライムマデュラ	メタルキング	メタルキング	もりもりベス	もりもりベス
ギュメイ将军	ピサロナイト	魔王の使い	キラーパンサー	ゲマ
キングモーモン	ピピット	长老ピピット	ピンクモーモン	マポレーナ
バベルボブル	ボル	ブル	バル	ベル
グランスライム	メタルカイザー	メタルカイザー	スライムベホマズン	スライムベホマズン
スラキャンサー	ダーククラブ	ダーククラブ	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム
オセアーノン	大王イカ	大王イカ	ブチアーノン	ブチアーノン
暗黑皇帝ガナサダイ	ギュメイ将军	バルボロス	ゴレオン将军	ゲルニック将军
ゴールデンスライム	ゴールデンゴーレム	ゴールデンゴーレム	グランスライム	グランスライム
やまたのおろち	セルゲイナス	セルゲイナス	トライワインダー	トライワインダー
ダイヤモンドスライム	スライムマデュラ	スライムマデュラ	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム
トロデ	ワルぼう	キングモーモン	ドーク	ドン・モグーラ
邪兽ヒヒュルデ	邪神レオソード	デモンスペーディオ	海王神	ヒヒュルデの使い
サージタウス	キラーマシン	トラップボックス	スーパーキラーマシン	キラーマシン2
サージタウス	キラーマシン	プロトキラー	スーパーキラーマシン	キラーマシン2
魔王ラプソーン	大魔王デスタムーア	魔王オルゴ・デミーラ	大魔王ゾーマ	魔王ミルドラース
マガルギ	ギガデーモン	ワルぼう	オムド・ロレス	やまたのおろち

新增章节 ピピッ岛 & ブランパレス

要说专家版最吸引玩家的地方，当然就是新增的“ピピッ岛”剧情了。这段处处可见制作小组向GB版《DQ怪兽篇》初代致敬的新增章节，足以令无数系列的老玩家泪流满面，也是整个专家版相比原版最值回票价的部分。（PS：完成该章节后，“ピピッ岛”的BGM会变为十几年前初代中特瑞踏上大树国的经典旋律。）

要想进入ピピッ岛必须收集6块不同的石板，其中通关流程内已经取得了密林、雪山以及海岸的石板，剩下3块需要通关后分别击败斗神、平原的ウイングタイガー以及断崖的レティス才能入手（如果已捕获这两种巨大怪则无法触发剧情，需要配合或者放掉）。全部收集完毕后将它们镶嵌在雪山最初场景中对应的祭坛之上，通往ピピッ岛的传送门就会打开。

要开启这个系统，首先要参加Wi-Fi上的最强マスター决定战（4月11日正式开启）。然后就可以在ピピッ岛的商店内购买到蛋（タマゴ）了，蛋的种类也是每天会轮换的。而孵蛋的地方则在ピピッ岛最后的城堡前的最右边，传送后就可以看到孵蛋的小树了。

简要流程

①剧情传送至ピピッ岛，先去场景最上方长老的房间与长老对话，整装完毕后追随少年斗神的脚步从下方出口进入迷宫。

②ピピッ岛的迷宫地图很大，玩家无法使用隐身技能，所以只能靠走位避免不必要的战斗。进入区域1走一半就会有强制BOSS战——イノブタマン，HP1400左右，轻松解决。每次触发BOSS战之前会有提示，想要先提前存盘请选择“いいえ”。

③通过区域1尽头的藤蔓来到区域2，不要急着走左边的通道，爬上入口右侧中央的高台，顺着路走到底打开那里的开关，然后再原路返回走左边的那条路，这样便可通过。区域2尽头如果走到下面的空地同样有强制BOSS战，出口的地方会触发剧情并自动回到长老的房间。

④要治愈负伤的神兽，长老需要“ふっかつのほのお”。回到刚刚发现负伤神兽的区域2，刷在天上飞的“れんごく天马”即有一定几率获得。（PS：笔者在中央的近道刷了1个小时都没出，换了个地方却很快就掉落了，很是诡异）

⑤回到长老处，玩家需要收集第二个道具“りゅうのなみだ”。去海岸（夜）场景第一个区域的山洞内，打掉触手可以看到三只脚的“トライワインダー”，消灭它即有一定几率获得。

⑥再次回到长老处，最后一件需要收集的道具是“ときのすいしょう”，消灭魔界隐藏BOSS“邪神レオソード”可获得。神兽苏醒后，前往刚刚区域2被封印过不去的出口触发剧情，进入区域3。

⑦区域3看似很庞大，其实一点不复杂。先去下层的火堆取火（有强制BOSS战），再回到上层将左下方出口处的两个灯台点燃。两个灯台需要取两次火，和雪山取火不同，这里拿着火把无论战斗多少次，火也不会熄灭。

⑧离开区域3，接下来就进入ブランパレス的领域了，守门的BOSS是タウラス。虽然BOSS的HP只有2000左右，但攻击力高得惊人，建议使用スクルト来加防并速战速决。进城之前别忘了将入口左侧的传送点激活，鉴于接下来的数场BOSS战，有必要去商店补充一下道具。

⑨进城后直奔楼梯，上2层之前会有一场BOSS战，エビルプリースト＋アンドレアル，建议优先消灭HP低的アンドレアル；同样，通往3层的楼梯前也会有强制战斗，BOSS为ジャミ＋ゲマ＋ゴンズ的组合，建议优先消灭会蓄力攻击的ゲマ；前往4楼最后的拦路虎是ギガデーモン，HP5000左右，需要注意及时全体回复。来到最顶层看见少年斗神，与之对话就可以迎战本作的真·最终BOSS——ヒヒュルデ。因为是二连战，BOSS的攻击力与防御力都很惊人，充分的准备自然是必须的，建议队伍中的主力攻击手至少有900左右的攻击力，全员防御力至少不低于600，配合全体魔法以及各种有利特性与道具，这样才能有胜算。

ZAZHIKU.COM

真·最终 BOSS

第一形态 邪兽ヒヒュルデ



ヒヒュルデ的第一形态只有3600左右的HP，但攻击力却高得惊人，加上其会使用各种反弹效果的“よそく”系咒文，所以一上来玩家会觉得很棘手。要想战胜它的前提是防御力要高，另外由于BOSS会频繁使用全体攻击“もろば斩り”，此招对BOSS本身也会造成大幅伤害，所以只要防御外加回复也能直接撑过第一形态。本场战斗中如果有我方阵亡也不用担心，胜利稍后会自动回复。

第二形态 ヒヒュドラ-ド

一段剧情过后，玩家的HP/MP完全回复并进入BOSS第二形态的战斗，该形态的ヒヒュドラードド足足有1万HP，每回合行动2～3次，因此要做好持久战的准备。攻击输出和全体回复是本战的关键，使用道具“バイキルミン”或辅助咒文保证每回合有1千左右的伤害为佳。BOSS的全体攻击每回合会造成至少300左右的伤害，适当提升防御力并保证每回合全体回复也很有必要。BOSS的HP减少后会有一定概率使用令我方行动不能的招式，很容易出意外，所以最好准备一些回复道具以防不测。

胜ち抜きバトル & 最强マスタ - 斗技场

击败ビビッ岛的“真·最终BOSS”回到长老处，再次前往ブランパレス就可以参加车轮战“胜ち抜きバトル”以及“最强怪兽大师”这两项挑战。能打到这里想必玩家的实力已经很强了，但若是就抱着轻敌的态度那就大错特错了。

“胜ち抜きバトル”和左侧的モーモン对话即可参加，玩家需要轮番应战且不能使用任何道具。敌人的能力由弱变强，特别是50战以后，每场战斗的敌人攻防极高，必须全力以赴。因为场次是无限的，所以要想打持久战，最好配有HP/MP自动回复的怪兽。根据生存场数的不同，玩家退出比赛后可以获得相应的奖励。100战胜利能得到稀有的S级史莱姆卫星“スラ·ブラスター”（不可配合得到）。

“最强マスタ－斗技场”需要玩家先参加“最强マスタ－决定战”，这项比赛拥有连接Wi-Fi的环境才可参加。从游戏标题菜单选择“Wi-Fi”通信对战中的“最强マスタ－决定战”，连接网络后按级别选择比赛，其中“むさべつ”为无差别级。参加完“最强マスタ－决定战”，玩家可以在“最强マスタ－斗技场”和下载的队伍进行对战。



其他隐藏要素

真 GP 大赛

前面提到过，在游戏本篇的GP大赛之外还有更强的真GP大赛等着玩家。同样是在竞技场与鼹鼠王对话，选择“はい”直接进入战斗。真GP大赛分为两场，第一场的对手依次是ピスカ、ホ－ガン以及キスト－ラ，第二场的对手是船长セブンス以及阿罗玛，胜利后分别能获得奖励。至于阿罗玛，真GP大赛获胜后她会在斗技场（左侧的区域）等待玩家去挑战，不过在此之前需要先去参加Wi-Fi通信的“最强マスタ－决定战”。



幽灵船长

从大地图进入下雨的场景（海岸的场景为雾天），玩家就有一定概率遇到幽灵船长キャプテン·クロウ并触发战斗。通关之前，玩家最多只能与船长以及他的手下战斗三次；通关后来到斗技场与门口的鼹鼠对话两次，可以得到道具“サイドワインダ－”，此时重复之前的步骤，玩家还能再和幽灵船长战斗两次，第五次战胜它之后，幽灵船长便会成为同伴，再去鼹鼠那里还能领取奖励。提醒大家的是，幽灵船长“キャプテン·クロウ”是配合出最强怪物的必要素材，仅此一只且只能通过以上方法加入。







神兽

和原版不同的是，本作的神兽事件必须完成ビビッ岛的剧情才可以触发，战斗难度自然也有大幅提升。进入不同场景的特定区域，玩家会找到一种圆形的传送门，进入该门后就能向前往中各个形态的神兽发起挑战。神兽传送门是有一定几率出现的，判断是否出现传送门只要看当前区域有无杂兵即可，推荐大家在遗迹、海岸以及密林这几个场景刷新。与神兽的战斗需要触发四次，难度递升，获胜后能依次得到“エ－スの证”、“ジャックの证”、“クィ－ンの证”以及“キングの证”。四次获胜后，来到最初的飞船场景，在地图最左侧的斜坡上就能找到神兽“スペディオ”并让其加入。神兽和不同属系的S级怪物配合还可以进一步进化。

全部神兽传送门的所在地点	
密林	终盘传送点对面的高台上。
平原	进入终盘传送点上方的区域，神兽传送门在该区域右上角的草丛中。
雪山	从终盘传送点正下方的出口原路返回，神兽传送门在该区域右上方的死角内。
断崖	断崖山顶BOSS战场景右下方出口的隐藏区域内。
海岸	从出发地点进入地图左侧的山洞，神兽传送门在该区域左侧出口上方附近的通道内。
遗迹	从出发地点进入台阶首层的蓝色隐藏门扉，神兽传送门在该区域最深处的房间。

GJ 事件

通关后的GJ事件同样相比原版有很大的变化。完成ビビッ岛的剧情，去飞空艇和座位上的GJ对话，接着飞回ビビッ岛就会发现原来在庭院中央转悠的老爷子已经不见了。走出庭院来到ビビッ岛的区域1，GJ会在出口正前方的石柱下等着玩家。GJ的怪物很强，与之挑战获胜后可以得到稀有怪兽的奖励（选择“はい”），但是每天（现实时间）只能与其战斗一场。五回战之后回到飞空艇找GJ，之后就可以再从一回战开始向他挑战。



杂志库 ZAZHIKU.COM

可获得的怪兽：はくりゅうおう、ジャミラス、グレイドドラゴン、ランプの魔王、ゴールデンゴーレム、ギラメカラ、キラーマシン、はぐれメタル、病魔パンデルム。

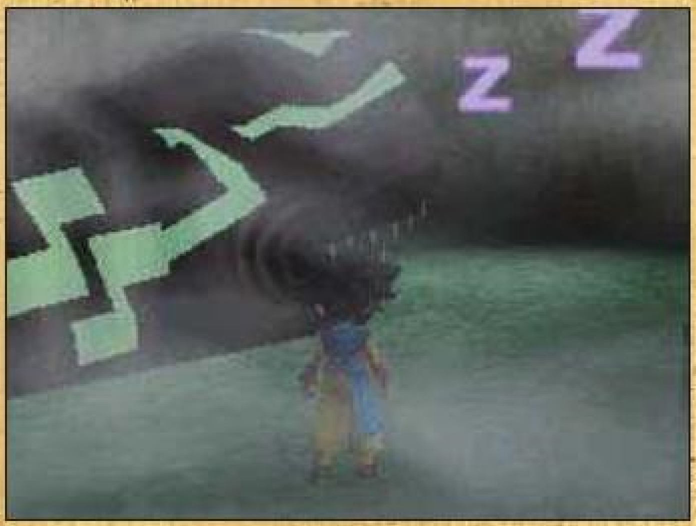
GJ的怪兽组合：一回战——龙神王（ぶとうかの证）、レオパルド（力の种）；二回战——魔王の使い（ふしぎなきのみ）、キラーマシン2（まほうつかいの证）、はぐれメタル（そうりょの证）；三回战——サージタウス（いのちのきのみ）；四回战：スーパーキラーマシン（守りの种）、おにこんぼう（とうぞくの证）；五回战——ワイトキング（ふしぎのきのみ）、グレイドドラゴン（けんじゃの证）、メタルキング（かしこさの种）。其中括号内的为战斗中可以盗取的珍稀道具。

巨大怪捕获计划

通关后，斗神为主角开启捕获巨大怪的能力，此时再回到每个场景发生BOSS战的区域，玩家就能重新与这些强敌展开战斗。不过，战斗的意义不在于胜利，而是在于将它们生擒。只要被用作材料配合掉，这些巨大怪还会再原来的地点重新出现。下面分别为大家介绍部分巨大怪的具体捕获方法。

密林　タイラントワ-ム

夜晚前往密林，从终盘传送点进入正上方的山洞，也就是流程中与BOSS战斗的地方。进入山洞会发现大蚯蚓正在睡觉，走到它的嘴边并跳进去，BOSS便会被吵醒。此时切入战斗就可以捕获。



平原　ウイングタイガ-

白天前往平原，从终盘传送点进入上方的区域，走到有鼹鼠看管的山洞门口，说明来意后它就会放行，而BOSS正是睡在该山洞内。进入山洞最好避免与爆炸岩的战斗，以免惊醒BOSS。悄悄地绕到BOSS的身后，玩家先要与BOSS的尾巴战斗（不可捕获），胜利后才能与其本体交手，此时可以捕获。

断崖　レティス

在断崖最后一个场景，也就是流程中与BOSS战斗的平台上，只要靠近鸟蛋就能引来神鸟レティス，进入战斗后可以直接捕获。



海岸　オセア-ノン

和流程中一样，从终盘传送点来到洞窟最下方的场景，直接与大章鱼的本体交战就可以将其捕获，路上的触手可以不予理睬。



ピピッ島　ぬしさま

进入ブランバレス城堡之前，从右侧尽头的传送点来到一处平台，鲸鱼一般的“ぬしさま”就在右侧的天空浮游，靠近后触发战斗，只要获胜它就会加入。



断崖　エスタ-ク

エスターク堪称游戏中最强大的敌人之一，被封印在断崖终盘传送点上方的洞窟内。走到最下层玩家就可以和它决一胜负。エスタークー无法通过劝诱捕获，但只要在10回合以内将其消灭，它就会自动加入。エスターク的攻击力极高。

ピピッ島　スラ·ブラスタ-

“胜ち抜きバトル”100连战达成即可直接获得这只怪物，只是要达成这一条件的难度非常之高……另外在ブランバレス的天台上也能与它战斗，胜利后可以获得一件非常不错的武器。

ピピッ島　はぐれメタルキング

战胜スラ·ブラスター后，你去斗技场和幽灵版的GJ对话，可获得ピピッ島上存在有巨大金属怪物的情报。然后你进入ピピッ島，在第二个地图会发生剧情，遇到离散金属王（はぐれメタルキング）。战斗中它依然会逃跑，而想要成功捕获，可以说是一种对RP极限的挑战……





实用技术　攻略透解

恶魔城 暗影之王 幻想曲	Konami	动作
PS3 Castlevania：Lords of Shadow Reverie		美版
2011年3月22日	1人	9.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上



《恶魔城 暗影之王》可以说是《恶魔城》系列历史上争议最大的作品之一。很多老牌FANS指责《暗影之王》没有一点恶魔城的味道。为了安抚这些老FANS，被骂得不轻的西班牙小组推出了这款DLC《幻想曲》，可以看出西班牙小组在尽量讨好着老FANS：时计塔、齿轮阵这些经典场景一一复出，解谜成分远大于战斗成分等等。至于老FANS们买不买账还得等时间检验。

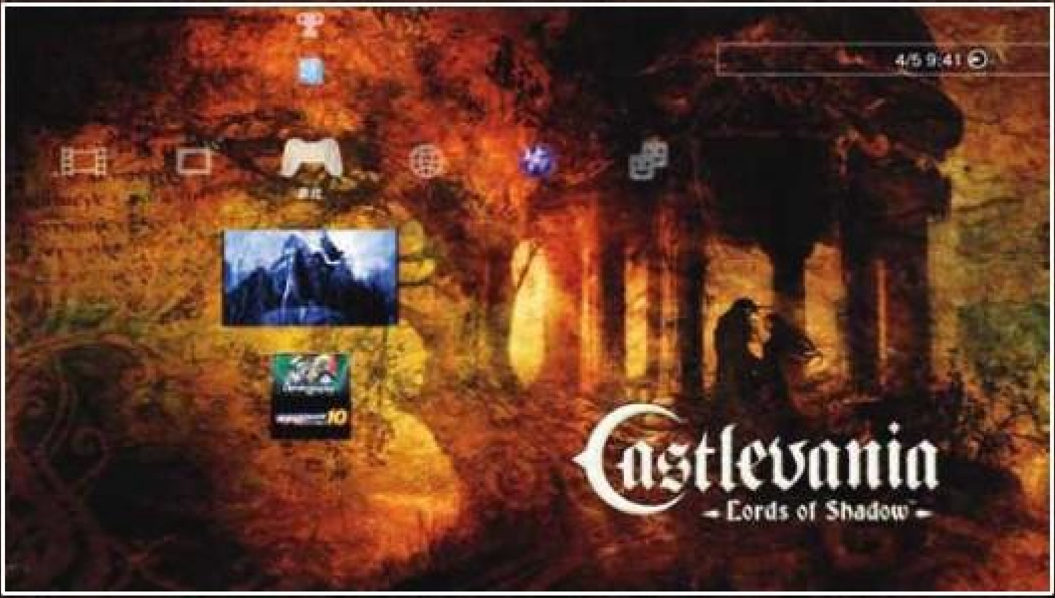
这款DLC的进化之处在于改善了前作为人诟病的丢帧情况（当然还是能感觉到丢帧的，只是比本篇好一些），而且在流程中还能操控两个手感、动作、打法皆不相同的角色战斗和解谜，这些都能看制作组的诚意，玩过之后，对本篇不甚感冒的无名也不禁有点期待本作的下一个DLC了。

Castlevania
Lords of Shadow

操作指南

加百列操作列表

按键	效果	按键	效果
左摇杆	控制角色、光标移动	按下左摇杆	吸魂（回复光魔法）
十字键	切换副武器	按下右摇杆	吸魂（回复暗魔法）
□	纵劈攻击	L1	进入光魔法状态
△	横扫攻击	R1	进入暗魔法状态
×	跳跃	L2	防御
○	使用副武器	R2	特殊动作、调查、投技



萝拉操作列表

左摇杆	控制角色移动
□	直线闪电
△	大范围闪电
L2	变雾
R2	特殊动作、调查、投技

系统变更点详述



由于本DLC系统与本篇完全一致，因此不再详细阐述，这里主要讲述一下控制萝拉时候的要点。

在第二和第三个关卡中，我们都有一小段流程需要控制萝拉进行战斗和解谜，萝拉的战斗方式是以魔法为主的，普通的两种闪电攻击（□的直线闪电和△大范围闪电）攻击力非常一般，目测甚至可能比加百列还低，普通攻击只有□第四下自带的冲击波能够打出敌人的硬直。萝拉的战斗中面对的大多是成群的地精，仅仅使用普通攻击的话战斗效率会非常低，好在萝拉按住攻击键发动的蓄力攻击非常强力，善加利用的话战斗过程会变得十分爽快。

□键的蓄力攻击是持续闪电，击中后敌人会一直被电在原地动不了，知道被电死。而△的蓄力攻击是范围超大的电磁波攻击，攻击力也很强劲，更重要的是敌人会被这道冲击波打飞，顺便还可以解围，可谓连消带打的神技。

除了蓄力攻击外，萝拉和加百列的最大不同就是变雾和投技的变化了。由于萝拉没有跳跃，少了一种回避手段，而看她纤细的胳膊也不像是能防住敌人的攻击的样子，所以为了平衡二人的性能，萝拉按L2键的变雾性能异常强劲，在变雾状态下萝拉全身上下都没有受创判定，也就是说完全无敌，利用变雾把敌人吸引到一起然后快速跑开蓄力是她的基本战斗原则。而由于萝拉是吸血鬼，她的投技也与加百列大相径庭。她的投技是吸血，吸血的同时可以恢复生命值。到吸血超过一定时间后敌人的身体上会出现黑色的斑点，黑色的斑点会随着吸血的过程不断扩大，一旦黑斑覆盖全身，那么这个敌人就会爆炸，爆炸巨大的攻击力足以把萝拉炸死，所以看到黑斑已经基本覆盖满的时候一定要及时按R2把敌人甩下来。另外提示一点，萝拉在变雾的时候那种栅栏门是无法阻挡她的。

杂志库

©2010 Konami Digital Entertainment Developed by Mercury Steam S.L.

流程攻略

加百列日记

仿佛就是昨天，我站在悬崖顶上，看着自己生命中的深渊。我所爱的每个人都被带走了。击败暗影之王是一场重大的胜利，现在我正在旅行，这场旅行中有着即使在我的黑暗梦魇中也不曾看到的景象。我正在悲叹自己的命运之时，一个声音在耳边响起，一个我无法忽视的哭叫声，这个声音在渴求我的帮助。我欠这个声音的主人一笔债，我残缺不全的人性也觉得为了偿还这笔债，如果有可能的话我愿意做任何事情。现在回头看看，我发现我们谁也不能掌控命运，我们就像风中落叶一样，不知道自己下一秒会在哪里。

Castle Hall

流程



进入这里之后立刻发现有众多小地精欢迎我们，敌人数量比较多，注意不要被他们包围，战斗进行到一半萝拉会出来增援，想完成挑战的玩家记得要在她出现之后立刻使用水晶的蓄力攻击放出魔兽扫清敌人。最后还有三个巨型骸骨战士，刚才放魔兽的时候可能已经解决一个到两个了，剩下的一个也够不成什么威胁。清理掉敌人后进入正面大厅，这里有一个棋盘摆放的谜题，我们面对的是一个棋盘，棋子的具体摆放方法是棋盘左右和上方的三幅图进行提示的。通过十字键左右和上看到这三幅指示图，但是三幅图有正有倒还有倾斜的，判定方法是看书型图标的位置，书型图标的正确位置应该在画面的下方，如果在其他地方就要把图颠倒过来或者侧过来看了。下面就是三幅图的正确样子。



狼头像的图标代表棋盘上的狼人棋子，月牙和人头图标代表魔法师棋子，而怪物图标代表怪物棋子，综合三幅图的指示我们就可以得出正确的摆放方式，如果大家想偷偷懒的话，攻略的最后一页有正确的摆放方式。

之后从棋盘形成的阶梯下去，本小关结束。



本关挑战：在战斗中不能让萝拉杀死任何一个敌人

这个挑战比较简单，看到萝拉出现之后立即切换副武器到水晶，然后蓄力召唤魔兽即可消灭剩余的敌人，建议不要再比较低的难度下完成这个挑战，否则你会发现萝拉的战斗力比你控制的时候强了不止一倍，小怪电两下就死了，这时候我们可能还没蓄力结束。

加百列日记

恶魔蜂拥而至，就像飞虫扑向火焰。我无法拒绝让我回到这里的请求，回望我这几年走过的弯路，闭上眼仍能看见她的音容笑貌。可怜而可爱的萝拉。我们的故事很令人心酸。英雄拯救了人类，却永失所爱。

Abandoned Wing

流程

进入地下遗迹后，我们的面前出现了一片水域，这片水域比较宽广，落入水中的话就会被食人魔鱼吃掉；而二段跳的话则是刚好跳不过去，就差那么不到半米的距离；很多玩家在这里可能想到了在空中利用普通攻击滞空的办法，我们可以在空中□三连击滞空，然后你会发现……依然跳不过去……

因为这里根本就不是让你跳的，直接方向键推向相同方向两次，冲刺的话就能利用水上飘神功直接冲到对岸，这里向刚才被我不小心坑到的玩家道歉……过去之后是很有《古墓丽影》风格的连续攀墙，第一根柱子攀上去后需要我们走独木桥才能继续前进，而第二根柱子上的木质架子会不断坍塌，这里手脚一定要快，尤其是到了最后看到钩爪抓取点的时候，不要犹豫，直接按R2抓住抓取点就能保住命。下面会再次看到水域，这里的水域比第一次小试身手的时候危险了许多，首先是水域变宽了，水上飘的距离有限，保险起见快到下一个落脚点前可以直接跳到落脚点上，另外就是这次的落脚点不全是安全的，落脚用的冰极其脆弱，在上面稍微一站就会碎裂，需要我们马上离开奔向下一个落脚点，由于食人魔鱼的出现规律性很强，因此在水上飘之前一定要等行进线路上没有食人鱼再前进，眼看躲不开的话可以稍微绕一下，最后再用跳跃弥补这段绕弯的距离。

过去之后会再次遇到会坍塌的柱子，这里动作也要快。提醒一下，在这里跳到一块木板上的时候我们需要在木板的两侧抓木条进行弹墙跳，进行弹墙跳的时候连续按 × 键即可，不要推方向，那样跳不出去。最后一个抓取点距离立足点非常远，要利用二段跳过去才能抓到。跳过去后再大厅里解决三个骸骨战士，之后按△键让萝拉进去。

下面的关卡我们要操作萝拉进行战斗，敌人都是普通地精，可以借机爽快一把。干掉敌人后调查场景中闪光的锁链，QTE 后锁链断裂，进入大门，现在萝拉无法通过冰封的通道，所以也不



杂志库
ZAZHIKU

用理会，直接顺着路走来到大堂中劈断锁链放加百列上来即可。

加百列上来之后就可以冲开冰层了，先开启暗魔法，之后按住 L2 蓄力，再推方向键就可以冲破冰层，来到时计塔外层，沿路来到一扇机关门前，从右侧爬上去之后出现抓取点，之后利用在门上左右移动的方法踩上面的圆形机关灯，机关灯分为左上、左下、右上、右下四条，按照左上－右上－左下－右下的顺序将所有的灯踩亮后就可以开启大门了。

进门之后是经典的时计塔场景，这里我们要利用齿轮不同的转速来通过这一场景，场景中的齿轮都是碰上就死的，哪怕没有在转，也有一击必杀的攻击力，我们可以控制萝拉来改变齿轮速度。齿轮速度分 3 级，一级的时候所有齿轮都不转，二级的时候红色齿轮转动，三级的时候蓝色齿轮开始转动而红色齿轮转速加快，△加快转速，而□降低转速。通过这里后本小关结束。

本关挑战：一次不死且在齿轮转速三级的情况下通过关卡最后的齿轮阵

这个技术含量比较高，只能多练了，一旦不小心碰到之后直接按 START 选择 RESTART FROM LAST CHECK POINT 即可。如果实在觉得困难，可以参考 GAMEHALO 中收录的洛克的打法。



加百列日记

她是一个失落的灵魂，一个被残忍地夺走了天真的孩子。哪个神祇会允许这样的事情发生呢？纯洁的孩子变为怪物。我曾经认为可以拯救她，对她温柔一些的话就能够改变她的命运，我是多么的愚蠢……就像三个兄弟会创始人一样，我们也被背叛了。我现在对他们有点同情。我已经走上了他们曾经走过的道路，我已经变成了了他们曾经的样子。我是黑暗，我是阴影。

Founder's Quarters

流程

进入地图后先笔直向前，来到上方发现道路已经崩塌不能向前走了，右侧的时间回溯之钟也缺乏关键部件而不能运行，只有先想办法找到对应的部件。来这里的路上有一条岔道，进去后来到了一个圆形大厅，大厅里可以看到一个机关，那个机关是启动时间回溯之钟的，现在还没有什么作用。大厅的门紧闭着，门前有一个





圣母像圆盘，只有组合出完整且正确的圣母像，我们才能通过这里。

机关的具体操作方法是用左摇杆切换操作的圆盘，R2 和 L2 键控住转动，三个圆盘之间是互相影响的，转动最内侧的圆盘会导致中间的圆盘和最内侧的圆盘进行反向运动，最外侧圆盘不动；转动中间的圆盘会使最外侧的圆盘和中间的圆盘进行反向运动，最内侧的圆盘和中间的圆盘合为一体进行运动；转动最外侧圆盘的话，三个圆盘合为一体进行运动。这里的要点就是先转动内部的圆盘使得圣母的下半身和上半身接上，再转动中间的圆盘使得圣母的头部和身体接上，最后利用最外面的圆盘使得圣母像头部朝上即可。

进门之后沿路向下来到走廊，这里会出现一些敌人，不过也非常弱，还有萝拉助阵，所以没有什么要点，这里完全可以不使用魔法，鞭子就能解决问题。消灭敌人后转动机关开门前进，来到一个装饰很华丽的墓室，掀开棺材会发现一具话为枯骨的尸体上抱着一个巨大的红宝石。加百列上前拿取血宝石的时候遇到了一点小麻烦，没想到这家伙死了之后还能有这么大臂力，需要快速连打 × 键才能顺利把红宝石夺过来。在很多寻宝冒险小说中，贸然夺取墓地主人的财宝百分之百会召出墓室守卫，这次依旧不例外，两名幽灵剑士的速度比较快，攻击范围也比较大，由于场景比较狭窄，两个敌人夹攻的话就比较棘手了，建议上来之后直接发动魔法先干掉一个敌人为好。

拿着血宝石回到时间回溯之钟处，放入红宝石就可以启动它，来到有圣母像圆盘的大厅拉动机关，时间就可以回溯了。这时候外面崩塌的道路也已经复原，我们可以沿路上去了。上去之后先不要从右侧的岔道上去，走进正面的大厅，先进入左边的走廊，干掉这里出现的敌人之后搬动机关开门出去。

下面是个类似推箱子的谜题，一旦启动开关，那么棋盘正中的魔法砖块就会翻过来，我们要控制魔偶走到砖块上。魔偶的运动规律是除非碰到障碍，否则它会不断地向着你让它移动的方向移动，由于场地四周燃烧着足以一下烧死魔偶的火焰，如果直接走的话魔偶只能被烧死。这里要利用棋盘中的那个柱子，利用障碍物把柱子推到如图位置后就可以开动机关，这样魔偶就能走到魔法砖块上了。消灭掉出现的敌人就可以在场景深处找到第二块血宝石。

左边解决后进入正中间的走



杂志库 ZAZHIKU.COM

廊，这里需要控制萝拉。这里要取得血宝石的话需要贡献萝拉的鲜血，需要通过和敌人战斗时吸血QTE的方式补充自己的生命值，之后来到场景最里面的拿着一只碗的雕像前贡献鲜血，贡献鲜血的过程需要消耗生命值，如果生命值不足以贡献下一次的时候就要出去再次消灭敌人吸取鲜血，贡献足够多的血之后就可以拿到宝石了。

来到右边的走廊，这里的敌人是死神，攻击力异常强劲，好在非常脆弱，担心出意外的玩家可以直接发动暗魔法的必杀技群灭之。这里的柱子上有两个机关，需要开启暗魔法之后调查才能打开。开门之后来到下面，这里是一个传送谜题。

这里主要的解谜方式是推动柱子进入传送门，柱子会在相同颜色的传送门里出来，最后的墓地是让柱子压住下方平台上的标志。有箭头的地板可以通过R2+△砸地的方式让它朝箭头指向的方向移动。这里先告诉大家一件比较坑人的事情，就是其中一块带箭头的地板在右下角的那个门里，可是不论你是跳是飞还是疯狂地抽，这扇门都纹丝不动，游戏里也没有提示你怎么打开这扇门，其实开门的方法很简单，就是利用柱子，把柱子推向门就可以砸开它了。要注意柱子只能沿着地上的轨道前进，这里主要是利用箭头砖块的移动来组成轨道让柱子前进，这里提示一种比较简单的方法：

1. 把柱子从面前的紫色传送门推进去，然后移动地板，再把柱子从白色门里推进去。

2. 移动右下方的地板，目的是制造一条轨道，让柱子可以进入绿色传送门。

3. 把柱子推下去，但是不要推入粉色传送门，然后把砖块移到下面去，用柱子砸开门。

4. 砸门面的机关，之后就可以把柱子推进粉色传送门了。

5. 再砸一次门里的机关，让柱子移动到绿色传送门所在平台，不要推进传送门，而是砸地面一下让柱子来到下方平台。

6. 将柱子从最右侧推到最左侧，然后再砸柱子目前所在平台的机关，两块地板接起来之后把柱子推到那块机关在门里的地板上，然后去门里砸机关。

7. 把柱子推进蓝色传送门，大功告成。







这样我们就拿到了三块血宝石。出去后从门口左边的岔道上去，来到顶层建筑物的背面，就是最后本DLC的一道谜题，滴血谜题。

谜题的要点就是利用石板上的轨道让上方的鲜血槽和下方的盛血槽连接起来，石板可以移动，左摇杆的作用是移动光标的位置，△和 × 可以让光标所在的石板那一列上下移动，而□和○的作用是让光标所在的那一行石板左右移动，利用石板上形状不同的轨迹可以让鲜血槽和盛血槽连接起来，然后按下L1键就可以让血流下来了（建议方法见图）。之后，本DLC的全部关卡都结束了。







本关挑战：最后的滴血谜题中，让三滴血同时落下。

这个挑战非常考验平面想象力，建议大家先自己试，要旨就是让三条轨迹都能从上到下连起来。实在试不出来可以看页面下方的倒字提示。

新增奖杯

奖杯名	杯种	说明
Skirmish—Chapter XIII	铜杯	以 Squire 难度通过 DLC 关卡
Gest—Chapter XIII	铜杯	以 Warrior 难度通过 DLC 关卡
Crusade—Chapter XIII	银杯	以 Knight 难度通过 DLC 关卡
Epic Victory—Chapter XIII	银杯	以 Paladin 难度通过 DLC 关卡
Master of the reliquary	银杯	收集所有的 finger of Frankenstein
Trials—Chapter XIII	银杯	完成第十三章所有挑战内容

奖杯说明

1. 关于高难度通关。其实本DLC主要是注重解谜而非战斗，战斗难度相当低。尤其是通关本篇之后，所以一开始就打 Paradin 难度也并无不可。

2. 弗兰肯斯泰因的手指藏在场景的瓶瓶罐罐和神像里，第一关一个，第二关三个，第三关两个，一般来讲打一遍就可以收集齐。挑战的部分见流程里的描述。



列3上1　列2上1　行2右1　列2下2　行3左1　列2上1







the Dishwasher VAMPiRE SMiLE

文 实习编辑 ZHR 美编 木仙

通关时间： 通关约 5 小时 全成就约 20 小时

洗碗工 吸血鬼的微笑	Microsoft	2D动作
X360 The Dishwasher：Vampire Smile		中文版
2011年4月6日	1~2人	800MSP
对应3D		推荐18岁以上玩家



2009 年发售的洗碗工成为了当年 XBLA 游戏中的神作，游戏仅用一人开发，风格诡异，且爽快感十足。两年后有着微软支持的续作终于推出，游戏中的 ARCADE 模式可谓本作最出色的部分，挑战性十足且充满了乐趣，如果你只是将游戏草草通关，那还远远不够，ARCADE 模式才是动作游戏玩家所不能错过的。

基本操作

操作	功能	操作	功能
左摇杆	角色移动	RB	切换武器
右摇杆	血雾冲刺	RT	使用枪械
X	轻攻击	RT+Y	使用霰弹枪
Y	重攻击	LT+A	十字架魔法
B	投技	LT+B	毒气魔法
A	跳跃	LT+X	雷击魔法
LB	切换武器组	LT+Y	飞刀魔法

系统介绍

武器

本作中新增了不少性能各异的新武器，其中尤纪的镰刀速度快，针管直线范围广，克劳德大剑攻击力高。而洗碗工的剪刀除了有空中连按 Y 这种厉害招式外，还有攻击力与范围并进的锤子。灵活使用各种武器战斗是游戏中的精髓。

终结技

游戏依然保留了终结技这一设定，只是本作的终结技使用起来比前作要容易一些。利用不同的武器面对不同的敌人可以使用不同的终结技。将敌人打成临死状态按 B Y X 都可以使出终结技。终结技发动后全身无敌，且更容易打出高分数。

魔法

游戏中有四种魔法可供选择，雷击魔法和毒气魔法范围广。飞刀魔法为直线攻击但威力超强，而十字架魔法以角色自身释放一个十字架范围的攻击，这个魔法最大的用途是可以补血，在最高难度或者 ARCADE 模式下使用可以扭转乾坤，绝对是本作最强魔法。

血雾冲刺

血雾冲刺是游戏最大的特色，只要拨动右摇杆，角色就可以瞬移到场景中的任意位置。在游戏中是允许无限瞬移的，这使得跳跃在游戏中没了存在地位。血雾冲刺在战斗中多用来回避敌人的攻击，在敌人攻击瞬间发动可以形成更有利的局面。部分武器装备上后没有血雾冲刺，而以翻滚回避来代替，回避效果要比血雾弱很多，玩家需要注意。



难度

游戏一共有 5 种不同的难度，分别是 PRETTY PRINCESS（公主），EASY（简单），NORMAL（一般），NINJA（忍者），SAMURAI（武士）和 SPEED RUN（记时）。其中公主难度开启的方法为 EASY 难度在第一关一开始战斗的地方按关即可。在公主模式下画面中会充满了桃心，连敌人的血都会变成彩虹，实在让人大跌眼镜的同时敬佩作者的恶搞精神。SAMURAI 难度和 SPEED RUN 难度的开启方法为将 NINJA 难度通关即可。



©2011 MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

故事模式

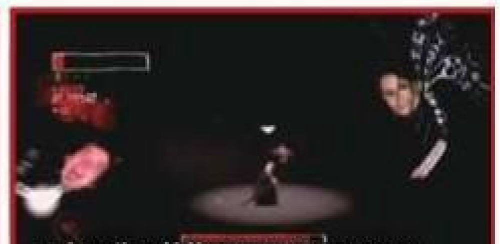
游戏的故事模式分为单人和双人两种，如果选双打的话则会少了不少关卡中的经典场面，比如尤纪的教学关卡以及后面关卡中的迷你游戏。



彩蛋

在关卡码头（Aqua Marina）中，第一次与敌人战斗的场景，使用锤子的↓+Y有一定几率右下角会突然出现一只猫，此时只要按START键即可进入游戏的彩蛋关卡，与三位制作人的战斗，非常有趣。战斗后会取得一件道具。有了这件道具以后装备它完成几项任务即可解锁一个成就，它们分别是取得一件物品，跳一下，对着敌人喷水（水枪＋电击器），杀掉章鱼BOSS，以及看完最后的字幕。





■与制作人的战斗可谓“惊心动魄”。

ARCADE模式攻略指南



本作的ARCADE模式难度相比起前作来要简单一些，不过玩起来仍然挑战性十足，这才是游戏的精髓，其中有个别难点挑战需要特别说明一下。挑战时武器方面，武士刀的XXYY非常实用，应该作为主力技能使用，而且装备武士刀时可以使用血雾冲刺。而武士刀的另一招瞬移到上方躲避后按Y下落斩，再按Y接前斩也是非常保险的杀敌方式，玩家需尽快掌握。除了武士刀外，不同于普通枪，霰弹枪的攻击力非常高，近距离有相当高的实用度。其它武器会在特定关卡中做特别说明。

绿眼怪物非死不可！（GREEN EYED FREAKS MUST DIE！）

本关可以使用武士刀和锤子两种武器。前半部分可以使用锤子的强大攻击力将敌人活活拍死，虽然不能瞬移，回避力会消弱，但只要站位正确即可打得敌人毫无还手之力。等电锯男一出来即可换成武士刀，由于电锯男攻击力非常高且血厚，我们还是以回避后的斩击为主。后半部分敌人数量暴增，尤其是多个忍者兵的出现会对玩家造成很大的威胁，此时还是建议使用锤子连按X键将敌人拍死为主，三下即可解决一个，切记要速战速决，越拖到后面敌人越多，场面越混乱。由于使用终结技时有无敌时间，这样便能很大程度上压制住敌人，如果能坚持到打出补血就好办多了。另外，飞刀魔法威力巨大，是快速杀敌的利器。

红色阴影（RED SHADOWS）

画面红红的一片，经常容易看不清楚。武器方面有剪刀和武士刀，在战斗中会随机变换，平时推荐以攻击速度更快的武士刀为主。敌人进攻比较猛，尤其是有弯钩的敌人会防御玩家的攻击，遇到这种情况应该及时使用瞬移闪避，免得挨打。移动到上方会被勾下来，尽量以地面战为主。本关可以使用十字架魔法，玩家在快没血的时候使用可以起到扭转形势的效果。



那就用榴弹轰掉吧（THE NEED TO FEED）

这关只能使用攻击力一般的武士刀，而敌人的体力却特别多。由于敌人攻击并不对空，所以我们可以使用投技在空中按X键经行攻击，之后再接投技的方法。空中按Y使用电锯威力可观，在下面有多个敌人的时候特别有效。血少时就用十字魔法补血。本关多使用霰弹枪是个不错的选择。

跨次元变化（INTERDIMENSIONNAL FLUX）

敌人进攻非常猛，尤其后半段，几个西服光头配合特种兵的攻击特别犀利。武器方面可以使用武士刀和针管两种，武士刀速度虽快，但攻击力较低，推荐还是使用针管作为主力武器，使用普通攻击对着敌人X键连按即可接上终结技。由于针管的攻击判定以单面直线为主，我们需要尽量将敌人放在同一侧一起击破。敌人攻击力很高，记得多使用瞬移回避。毒气魔法范围较广，发动后会把敌人打到天上，可以用时不要吝啬。

脑渣（BITS O BRAINS）

推荐使用双菜刀为主，X连按攻击力输出方面较有保证，不过有可能被忍者武士防御，这时我们可以使用投技。不过不要过于依赖投技，第一投技攻击力不高，第二使用投技并不是完全无敌，玩家看到敌人使用下落刀时就应该放弃继续使用投技从而瞬移躲避。看到敌人后退就是要发横斩了，一定要及时回避。连按X的攻击两次左右就可以使用终结技了，最好是把敌人引到版边打。后期敌人会越来越多，一定要多使用终结技速杀对手。



从天而降（IT CAME FROM THE SKY）

本关难度比较高，主要是敌人比较喜欢防御，且攻击力异常高，一个不注意就死了。敌人最强的攻击输出还是电锯男，攻击速度虽不快，但威力高，且血厚，往往两三次连击才能打出终结技。而持枪的敌人往往会给玩家捣乱，成群出现后非常强劲，建议这种敌人一出现就追击杀掉，避免与其周旋。本关推荐使用剪刀战斗，使用剪刀虽然不能发动血雾冲刺，但剪刀有一招空中Y连击比较实用，范围很广，在敌人堆中戳个几下就可以终结对方了。

警告装置（GEARS OF WARING）

这个挑战其实难度不大，主要是时间上面要求比较紧。武器方面选择日本刀便可，大部分敌人用X键的终结技直接消灭会节省大量的时间。而BOSS敌人GRETIN除了最后一下终结技以外，为了节省时间，其它的QTE时机还是以普通攻击为主。多个敌人出现时可以使用魔法全灭，而击倒第2个BOSS后别大意，后面还有忍者特种兵在等着玩家。



屠杀盒（CARNAGE BOX）

本关难度很高，主要是蓝绿两种杂兵的配合攻击以及后期出现的两个追踪者一样的敌人颇为厉害。追踪者攻击力以及攻击频率都很高，由于本关场地并不大，可以连拨右摇杆向上瞬移回避等待时机。攻击追踪者的最好时机是其使用下落攻击后有较长时间的破绽，上去用剪刀的空中Y连按可以快速打出终结技，使用两次就能将它终结。本关魔法一共能得到两个，可以在敌人最多的时候施放。而本挑战所使用的武器是有时间限制的，时间一到便会切换，所以要换哪个武器心理有个把握，免得到时候措手不及。

蜘蛛和吊车之舞（DANCE OF SPIDER AND CRANE）

前期难度不大，最后与两只蝴蝶的战斗只要跑到版边，使用刀，一直向上拨右摇杆瞬移，在蝴蝶落砸下去的时候按Y使用下落电锯攻击即可。这样战斗比较保险，适当时候记得发动终结技。

有些人没有地图（SOME PEOPLE DON'T HAVE MAPS）

这个挑战比较变态，前面电锯和特种兵的组合已经够棘手，而第二波有武士和自爆兵的组合，第三波则是两个钩子男，第四波更是有两个大型机器人。难点在于第三波与钩子男的战斗，由于对方很爱防御，所以应以追击为主，使用武士刀的XXYY即可，在熟悉了它的套路之后不难躲过其攻击。最后一回合的机器人稳扎稳打没什么难度。

您是哪类的游戏大师？（WHAT SORT OF GAME MASTER ARE YOU？）

最后一个挑战，其实难点也就是最终BOSS联手GRETIN。前面的杂兵战使用空中Y下落接Y的方法就很容击破，用霰弹枪也是个不错的方法。之后对付两大BOSS应该优先击破GRETIN。而最终BOSS的攻击力非常高，容不得失误。最终BOSS的闪雷使用日本刀的血雾即可回避掉，最好的攻击时机就是BOSS使用正面闪雷和空中落刀的时候，趁机上去XXYY即可。本战最后力求稳妥，稍有不注意就前功尽弃了。



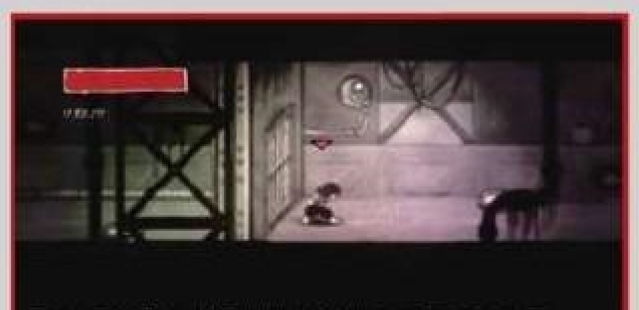
全BEAD收集指南



如果每次拿到道具选择退出的话最后虽然会弹出获得成就的提示，但下次开机成就一就会消失。所以玩家在获得道具后一定要打完当前关卡。需要演奏获得的道具一定要演奏成功才可以，如果演奏的太失败是拿不到的，每个演奏机会只有一次，一旦失败了就要整关重来了。

教学关 艾芬豪斯太空监狱（Iffenhaus Space Prison）

1 **铃珠（BELL BEAD）**：尤纪在单人故事模式的教学关卡习得了血雾冲刺后，回头发动瞬移穿过右边的门，再向上冲刺，来到上面之后可以发现一个。



■向后瞬移穿过门之后，从这个位置瞬移到上面。

第1关 月球荒地（Lunar Wastes）

2 **十字珠（CROSS BEAD）**：几次战斗后来到下面有需要用血雾冲刺通过门的地方，走上面的路线，演奏完音乐后可以获得一个。

3 **羊珠（GOAT BEAD）**：依然在第1关，下面有需要使用克劳德刀或者锤子破坏电流机关的地方，走上面的路线。在需要使用门禁卡的对面，有个看不到的房间，向右冲刺进去即可找到。

第2关 欧摩多撞击（Omodo Crash）

4 **乌贼珠（SQUID BEAD）**：取得正常流程中与僵尸兵战斗完后的SQUID CHIPS（章鱼烧）后，向右走，在下一个场景右上方的房间可以找到。

杂志库 ZAZHIKU.COM

第3关 处决欧摩多（Omodo Execution）

5 **花珠（FLOWER BEAD）**：在与上一关BOSS GRETIN战斗完后的房间向右移动，到下一个房间即可掉下来一个，不难找到。

6 **眼珠（EYE BEAD）**：在下面需要使用克劳德刀或者锤子破坏电流机关的地方，走上面的路线到下一场景（房间A），在战斗完后去下一个场景瞬移到最顶上的房间中可以找到。



■房间A

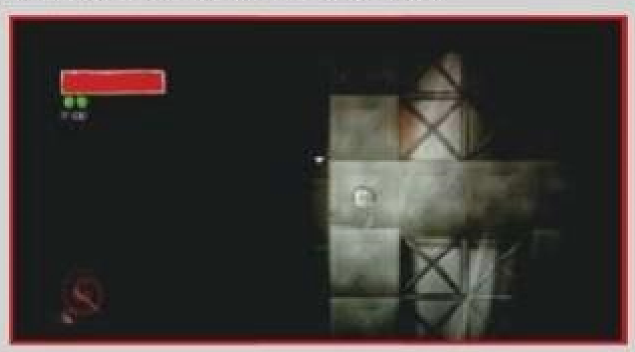
7 **红心珠（HEART BEAD）**：取得EYE BEAD后从左边走，有可以演奏的地方，演奏完之后可以获得一个。

第4关 地窖（The Pit）

8 **猫珠（CAT BEAD）**：杀死政治家的房间，走右边的路线，下降冲刺的途中在一个新开启的缺口处向左瞬移，往左走后会出现一个（之前战斗过的房间A）。



9 **镜珠（MIRROR BEAD）**：取得猫珠之后向右走，回到之前缺口的地方继续向下移动到下一个场景，在这个很高的场景中沿着左边走有一条看不见的路，进去之后取得道具。



10 **猪珠（PIG BEAD）**：在取得飞刀魔法后一直向下走，之后走左边的路线。进右下角的房间，在之前与骷髅BOSS战斗过的地方又会出现一个可以演奏的小游戏，完成后获得。

11 **云珠（CLOUD BEAD）**：在与BOSS UCH交战前，画面中有吊着骷髅的房间向上瞬移，来到上面的房间中可以发现一个。



12 **蝙蝠珠（BAT BEAD）**：在取得云珠（CLOUD BEAD）之后继续向上冲刺，有个可以演奏乐器的地方，演奏完后取得。

第5关 沉默的军械库（Sunken Armory）

13 **3D珠（3D BEAD）**：贩卖机右边瞬移过去之后，下一个蓝色场景中右边有路，先别急着往右走，走上面的隐藏路线便可以取得。



14 **火箭珠（ROCKET BEAD）**：在与厨子合作消灭敌人取得了门禁卡后，走左边即可找到。

15 **钱珠（MONEY BEAD）**：取得卡之后去贩卖机左侧开门，之后来到全是骷髅的场景，右下角可以进去取得道具。

第6关 地狱之庭（Hell Chambers）

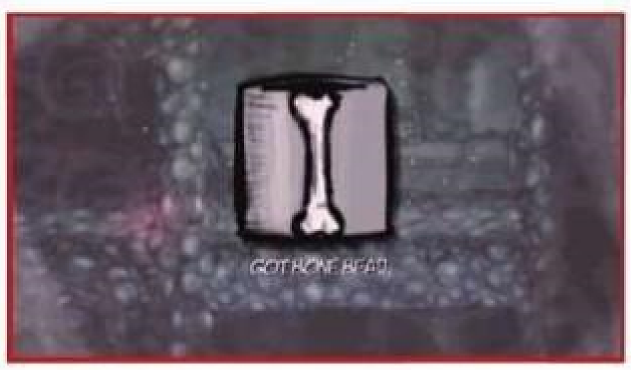
16 **王冠珠（GROWN BEAD）**：自动贩卖机的场景瞬移到上面的房间中，战斗完之后再瞬移到左上角，一直向左走可以找到乐器，演奏之后取得道具。

17 **酒珠（WINE BEAD）**：习得毒气魔法后到下一场景，战斗后上面有五角星旗子的平台上可以取得。

第7关 凄凉之塔（Grim Tower）

18 **枪珠（GUN BEAD）**：左边有演奏的地方，沿着右边一直上去即可找到。

19 **骨珠（BONE BEAD）**：取得GUN BEAD之后，回到之前的场景演奏乐器即可在右下方找到。



20 **钢锯珠（HACK SAW BEAD）**：使用门禁卡过了左上方的门后，在下个场景中沿着右边的墙走上去即可取得。

第8关 陆上巡洋舰体育馆（Landcruiser Stadium）

21 **机器人珠（ROBOT BEAD）**：取得十字架魔法之后继续前进，有个可以下去的场景，下去之后右边需要门禁卡，走左边可以取得这个道具。



22 **骷髅珠（SKULL BEAD）**：取得机器人珠之后，上去右边还有一个可以下去的地方，瞬移下去之后取得。

第9关 佛尔施塔德大厅（Forstadt Lobby）

23 **盘珠（PLATE BEAD）**：在战斗时画面发红色的场景战斗完后去左边的场景，来到最左边后回去就会发现房间内多了一个道具。



■瞬移到这里再回去即可发现新的道具。

24 **数学珠（MATH BEAD）**：结束了升降机上的战斗以后，左边场景中的右上角可以找到一个。

第10关 码头（Aqua Marina）

25 **蜘蛛珠（SPIDER BEAD）**：在本关一开始，左边有贩卖机的房间，沿着右上方走可以进入房间取得道具。

26 **成就珠（ACHIEVABLES BEAD）**：参考前面关于"彩蛋"部分。



27 **脑珠（BRAIN BEAD）**：在本关第一次与敌人战斗后走右边的房间，在需要门禁卡的地方可以找到。

28 **盾珠（SHIELD BEAD）**：在取得门禁卡之后回之前的房间与几个大型机器人战斗后会出现演奏的地方，演奏完之后取得。

第11关 正义层峰（Justice Summit）

29 **冰珠（ICE BEAD）**：贩卖机场景之后下个场景，一直沿着右边的墙上去即可发现隐藏的路并找到道具。

30 **对比珠（CONTRAST BEAD）**：有地图的场景中战斗完后，瞬移到左上角即可找到最后一个。

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE



软硬件实用信息大集合

最近一段时间内 PS3 销量猛涨是不争的事实，至于这原因嘛，不说大家也知道。北京的某位电玩店老板表示，最近一个月 PS3 的销量抵得上过去一年的销量。破解对索尼来说肯定不是好消息，但如果能保证新的系统不被攻破，再多搞几个全新大作，玩破解的用户最终肯定会转变为正版用户，因此破解对索尼来说也是机会。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000 主机（6.35 系统）	1120 元
记忆棒	16GB 极速 HG 组棒	158 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	北通 PSP 中国风水晶盒	48 元
电池组	北通动力堡垒（普通版）	168 元
总计		1504 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：面对每年电玩市场的淡季，PSP 最近一段时间的价格继续保持稳定，现在不少电玩店已经把 PSP 主机的售价调整到了 1100 元以下，甚至有的地方已经出现了单机标价在 1000 元以下的情况，不过这主要是针对于部分翻新机的售价，多以银、黑两种颜色为主，其余颜色主机的价格都还比较贵。从目前来看，PSP 在 4 月份会一直保持这样的低售价，至于在五一期间价格会不会有所波动现在还不好下结论，不过按照去年的经验来说，PSP 现在可变动性已经非常低了，除非日本遭遇什么不测，否则 3 月份地震时那种暴涨几百元的情况几乎是不可能发生了。

在破解方面，PSP-3000 早已成熟，目前最新版本的自制系统为 6.20/6.35 PRO-B4，凡是第一次购买主机的玩家建议最好让商家刷写这个自制系统，因为此系统新增了开机自动刷机程序，一劳永逸即使你不太懂刷机也可以毫无顾虑的直接开机玩游戏，非常的方便。另外，PSPgo 方面，现在的价格已经彻底跌到谷底了，同样可以刷写 6.20/6.35 PRO-B4，而且还内置 16GB 的存储空间，单机的售价只有 1180 元，远低于 PSP-3000 搭配 16GB 记忆棒的价格，可以说如果你不介意 PSPgo 在手感方面的瑕疵，购买它是最超值的入门选择，出现这样的情况主要还是 PSPgo 认知度太低和无法更换电池的关系，其实无法更换电池这个问题，你可以考虑购买外置电源解决，比如说北通的动力堡垒就是很好的选择，PSP-3000 的玩家同样也可以购买外置电源来解决供电问题，这样出门在外就可以放心大胆地尽情游戏了。



◀北通动力堡垒可以很好地解决便携主机的电源不足问题。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（6.35 系统）	1120 元
PSPgo 主机（可破解）	1180 元
PSP-2000/3000 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2000/3000 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSPgo 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
8GB 极速 HG 组棒	108 元
16GB 极速 HG 组棒	158 元
北通 PSP 中国风胶套	58 元
北通 PSP 中国风水晶盒	48 元
北通魔方炫音耳机	108 元
北通动力堡垒（普通版）	168 元
北通灌电金刚	98 元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS 主机（日版蓝色）	1900 元
电源	北通变电金刚	45 元
烧录卡	EZVi 简装版	98 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	58 元
贴膜	3DS 专用 Hori 贴膜（组装）	28 元
保护壳	3DS 组装 EVA 硬包	38 元
总计		2167 元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：先来说说市场方面的情报，3DS 主机在近段时间的价格继续走低，日版主机的总体售价已经跌至 2000 元以下，黑色主机甚至达到了 1800 元左右，蓝色主机也只在 1900 元左右徘徊，而官方售价更低的美版主机在国内市场的价格则要比日版略贵 100 元左右，这是一开始都没有料到的情况，如果不考虑其他因素，现在入手日版 3DS 主机算是非常好的时机了，相信在五一假期之前 3DS 主机在国内市场的价格都不会有太大变化了。



▲日版、美版主机都需要购买北通变电金刚以保证在国内可以正常充电。

由于核辐射问题，不少玩家在购买之前都会咨询主机的生产日期、到货时间等等，对于这点要再次说明一下。国内市场现在售卖的日版 3DS 主机是不存在核辐射问题的，3DS 主机主要在国内加工生产，只是运到国外进行销售贩卖，一般现在的水货主机在运至日本之前就有一部分被留在了国内，否则也不会出现如此低的价格，所以辐射问题是不用担心的，其他主机也是如此。

最后在破解方面，3DS 在近期也有了一些小的进展，目前已经确认 3DS 的存档机制和 NDS 是一样的，都是保存在卡带之中，不过由于是新系统，存档经过了加密，所以现在也只有《山脊赛车 3DS》和《乐高 星球大战 3》的存档被成功破解，至于破解的意义，目前尚不明确，不过这算是一个比较好的开始，最起码这对烧录卡的存档开发提供了不少研究素材。不过也有不少破解者表示 3DS 主机比较类似于现在的 Wii 系统，所以想要彻底破解可能需要一年以上的时间，建议现在购买 3DS 主机的玩家做好玩正版游戏的准备。

主机及主要周边参考价格	
3DS 主机（日版蓝色）	1920 元
3DS 主机（日版黑色）	1820 元
3DS 主机（美版蓝色）	2000 元
3DS 主机（美版黑色）	1900 元
3DS 组装变压器	18 元
北通变电金刚	45 元
北通灌电金刚	98 元
动力堡垒（迷你版）	128 元
3DS 专用 Hori 贴膜（原装）	68 元
3DS 专用 Hori 贴膜（组装）	28 元
3DS 专用 Hori 原装硬包	98 元
SCDS TWO 全球版	218 元
EZ5i 简装版	98 元
M3i Zero 全球版	128 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	58 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	188 元

杂志库 ZAZHIKU.COM

Wii 购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii 主机（韩版，无硬盘）	1300 元
硬盘	日立 500GB 套装	400 元
视频线	北通 Wii 色差线	40 元
总计		1740 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：自从去年 Wii 主机破解受阻之后，Wii 的售价就是三大家用机里最便宜最稳定的，到现在也是如此，所以想要购买 Wii 一直都比较方便，不用顾虑到太多的售价问题。最近比较值得一提的是新版 Wii 主机的到货，这些



▲注意红圈中的 Wii MotionPlus Inside。

新主机和旧版 Wii 主要的差别就在于手柄，众所周知任天堂为了提高 Wii 主机的操作手感，在前年发布了 Wii Motion Plus 这款配件，此配件也堪称 Wii 的标配之一，现在的新游戏大多都需要 Wii Motion Plus 才可以。去年任天堂考虑到 Wii Motion Plus 的重要性，就将这款配件融合到了手柄之中，单独发布了 Wii Motion Plus Inside 新手柄作为配件销售，以此代替了 Wii Motion Plus。现在 Wii Motion Plus Inside 作为了新版 Wii 的标配手柄包装在主机内，换句话说，最近一段时间新到的 Wii 主机已经是含有 Wii Motion Plus Inside 新手柄的主机了。不过因为国内市场还有一定的库存量，所以近段时间，除了走货量比较大的商家可以买到附带新版手柄的 Wii 主机之外，其他商家还是售卖旧手柄的 Wii 主机为主，如果你想要买到新版主机的话，不妨就再等一段时间吧。新旧手柄的区分方法是新手柄在最下面标注了 Wii Motion Plus Inside 字样。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，硬盘版单机）	1300 元
Wii 主机（韩版，320G 硬盘套装）	1650 元
Wii 主机（韩版，光驱版）	1650 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160 元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140 元
《Wii Fit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
《Wii Fit》（高仿 Wii 平衡板）	300 元
北通无线双节棍套装（主＋副）	225 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
原装色差线	210 元
北通色差线	40 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元

PS3 购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，3.55，160GB）	2280 元
线材	北通 HDMI 高清数字线	128 元
手柄	北通 MVP 特洛伊无线震动手柄	178 元
总计		2586 元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：由于整个市场都处于淡季，PS3 也没能耐住寂寞，在最近有了小幅度的价格下滑，目前港版 160GB 主机的报价均在 2300 元以内，美版的 160GB 主机更是只有 21XX 元，非常适合入手。现在新购买的 PS3 主机主要以 3.55 系统为主，可以安装最新的 Rebug 3.55.1 自制系统，非常稳定而且功能丰富，如果可以买到 3.41 系统 PS3 的话，尽量选择搭配一款电子狗，以正常的使用金手指功能。现在 3.55 和 3.41 系统各具优势，3.55 有 3.60 系统伪装补丁，安装后可以联网到 PSN，不过需要配合 FuckPSN 使用，可能对于新手来说比较困难。3.41 系统的优势则是游戏中的金手指操作，金手指功能完全依托于电子狗，操作是比较简单的。所以这两方面



■特洛伊无线振动手柄在价格上平易近人。

的优势还需要玩家自己来衡量了。想要多人游戏的玩家，可以在购买主机之余选择一款无线手柄来使用，目前北通的 MVP 特洛伊无线振动手柄在性价比上非常突出，只有不到 200 元，很适合作为副手柄来使用，玩家在购买时不妨留意一下。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，3.41，160GB）	2450 元
PS3 Slim 主机（美版，3.50，160GB）	2150 元
PS3 Slim 主机（港版，3.55，160GB）	2280 元
PS3 Slim 主机（港版，3.55，320GB）	2480 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄＋摄像头）	750 元
北通 MVP 球王 2 无线六轴振动手柄	248 元
北通球王 2（有线振动版）手柄	128 元
北通 MVP 特洛伊无线振动手柄	178 元
北通 HDMI 高清数字线	128 元
北通 P3 色差线	68 元
PS3 断电开关	10 元
PS3 电子狗（可降级＋可更新）	120 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

硬件短波 HARDWARE TIPS

PS3 最新自制系统 Rebug 3.55.1 初印象

PS3 主机的 3.55 自制系统目前依旧以 Kmaew 为主流，不过近期由 Rebug 小组开发的 Rebug 3.55.1 自制系统在近期又引起了不少玩家的瞩目，而且在刷机流派的玩家里大有代替 Kmaew 的趋势，这主要是因为 Rebug 3.55.1 自制系统除了普通的游戏功能之外，还可以解锁 PSN 下载游戏，这让不少青睐 PSN 游戏的玩家如愿以偿，下面我们就来简单看看 Rebug 3.55.1 这款自制系统和 Kmaew 有什么不同。

简易刷写步骤

1. 主机的刷写方式和之前的破解方法类似，所以这里就简单地介绍一下。先保证 PS3 主机的系统不高于 3.55，然后以“Rebug 3.55.1”为关键字自行搜索下载自制系统。将固件中的 PS3UPDAT.PUP 文件放到 FAT32 格式的 U 盘中，存储目录为“PS3/UPDATE”，没有该目录可以自行创建。

2. 把 U 盘插入 PS3 中，“设定”→“系统升级”→“从存储设备升级”来给 PS3 刷写 Rebug 3.55.1 自制系统。

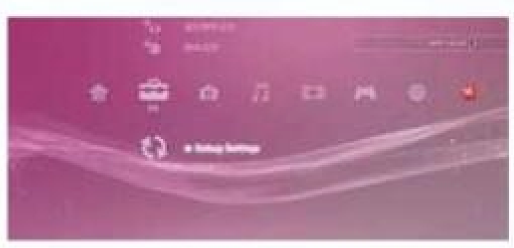
系统区别介绍



1. 开机后的界面会显示 Codename：REBUG。



2. Kmaew 自制系统中的 Install Package Files 在 Rebug 3.55.1 自制系统下被替换成了 Package Manager。Package Manager 是 Install Package Files 的替代软件，它的功能和 Install Package Files 相同，都是安装删除软件的，使用没有太大区别。



3. “设定”选项下新增 Debug Setting。

系统设定

1. 在刷写完成 Rebug 3.55.1 后，PS3 硬盘中会自带两个 PKG 文件，所以最开始的步骤是先安装这两个文件。选择“Package Manager”→“Install Package Files”→“PS3 Hard Dish”→“BDEMU.pgk”/“Rebug_Selector_1.2.pkg”来安装这两个 pkg 文件。



2. 之后你可以在“游戏”中看到 Rebug Selector 这款软件，其实这是 Rebug 3.55.1 自制系统的设置选项，现在点击进入设

杂志库 ZAZHIKU.COM

置一下自制系统。这里主要涉及到两个选项的更改，即MODE和XMB。MODE需要按手柄的L1+○更改为REBUG MODE，XMB则是按手柄的R1+○更改为DEBUG MODE，更改后可以在第一行看到MODE：REBUG/XMB：DEBUG的字样，完成设置后按Home键选择退出即可，PS3此时会重启。

设置PSN帐号

1.Rebug 3.55.1自制系统的PSN帐号设置也和普通系统有所不同，这是因为它本身可以解锁PSN游戏的缘故。设置的最开始你先要进入“设定”下的Debug Setting选项，然后



将里面的NP Environment值改为SP-INT（全部为大写），之后PS3会重启。

2.重启后在“PlayStation Network”选项下选择Quick Sign Up，然后按照提示依次注册就会直接生成PSN帐号了，不过由于PSN的限制，你在PlayStation Store下还是看不到商品的，这点也是破解的通病之一。

PSN游戏解锁

PSN游戏解锁是Rebug 3.55.1自制系统的招牌功能，通过它你可以正常使用从PSN上下载的游戏。游戏的安装不必多说，直接从Package Manager里选择Install Package Files来安装PKG格式的PSN游戏，安装完成后直接运行，此时会提示需要PSN验证才可以继续游戏，直接点击确定进行登录，需要注意的是登录的PSN帐号的地区要和安装的PSN游戏对应，即日版游戏登录日服PSN，美版登录美服。登陆商店后只会看到你需要解锁的PSN游戏，直接选择Buy Now然后一直确认下去，开始下载时会提示内容已经下载完成只需要认证就可以游戏，现在认证一下，提示更新完毕后退回到XMB界面，再进入此游戏就可以马上运行了，不会再有其他提示。

基本上Rebug 3.55.1的使用重点就是这些，PSN解锁为此自制系统的主打功能，同时也是它的过人之处，除了以上介绍的这些之外，Rebug 3.55.1自制系统还支持给PSN账户无限充值，充值的办法和正常充值一样，不过没什么作用，只不过是满足一下使用者的猎奇心理。系统在游戏上的兼容性基本保持了Kmaew的水准，所以说如果你对刷写系统有足够的兴趣，推荐尝试一下这款Rebug小组的新系统吧，应该会有不小的收获。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB）	1780元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	HDMI线（1.3A）	50元
总计		1830元
近期推荐购入指数		6

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：现在这段时间的X360基本已经陷入了无法破解的局面，本来有消息声称使用9504光驱型号的XBOX360 Slim会在4月12日之前破解，但截止发稿前仍未看到破解固件的放出，所以现在也没法判断这条消息的真实性。而相比于破解，微软的反破解力度明显更大，X360的最新系统已经开始测试，该系统版本为2.0.13141.0，除了新的界面图标之外，最大的改进还是反破解方面，升级后的13141固件在运行破解游戏上已经出现了不小的问题，至少数十款游戏无法正常运行，所以从这个角度上看，现在购买X360也需要做好玩正版的准备了。

主机及主要周边参考价格	
XBOX360 Slim主机（港版，4GB）	1780元
XBOX360 Slim主机（港版，250GB）	2180元
XBOX360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2780元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元

主机及主要周边参考价格	
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
原装VGA线	220元
北通VGA线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至2011年4月13日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

Wii星频道 WII FEATURES

Wii剧场关闭

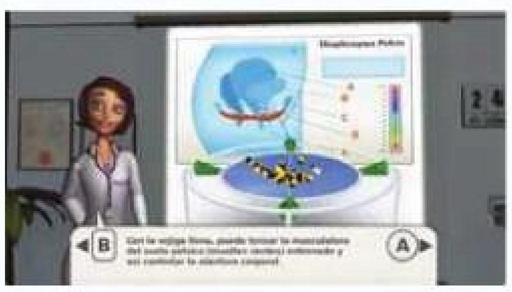
在PSN和Xbox LIVE上玩家经常可以下载各种高清影片，而Wii同样有类似的服务。在2009年1月，Wii在日服上推出了一种名叫“Wii剧场”的服务，这项服务允许用户租用其Wii游戏机的视频内容。半年后，该服务得到了升级，添加了本土和其他国家的电影可供选择。不少电影只要通过付费即可通过Wii来观看。

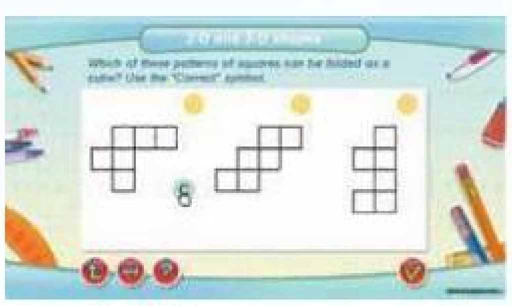
不幸的是，后来视频点播服务不再接受改进和补充，而这项服务也会在今年晚些时候被完全终止。在4月30号，用户将不再能够使用任何Wii剧场相关服务。



自选影像服务公司表示，该服务将停止的原因，是因为可以和互联网连接的电视的推出，以及智能手机方便的电影服务。

WiiWare相关





欧洲方面，WiiWare在本月放出了两款游戏，分别是《Physiofun：盆底训练》和《成功学习数学》，两者都更类似于教学软件。前者是一款骨盆训练游戏，需要使用Wii平衡板来进行，专门训练骨盆肌肉，这款游戏被证实对男性前列腺



健康问题很有帮助（笑）。游戏售价1000pts。而后者顾名思义，是纯粹的学习数学的软件，相信不少玩家都恨透了数学，说不定通过这款游戏你会找到数学的魅力，售价800pts



北美方面，Virtual Console上仅有一款名叫《超原人》（Super Bonk）的2D动作游戏推出，游戏中玩家需要通过各种解谜探险推进游戏的发展。本作曾推出过SFC版，游戏由Hudson Entertainment开发，售价800pts。



任天堂的新奇创意Wii Light

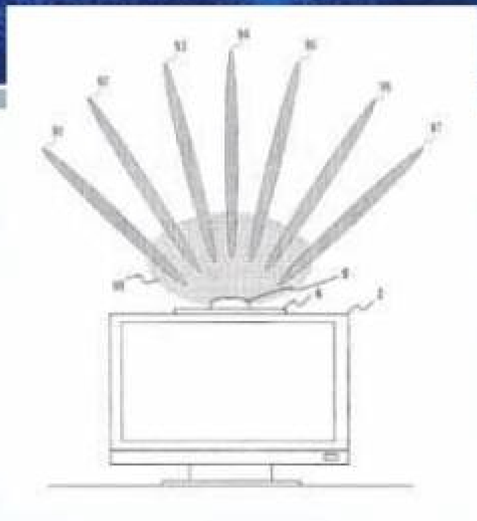
最近，任天堂又研究出了一个有点古怪的周边，这个周边暂时被称作“Wii Light”。

这款周边其实就是一款可以根据玩家在游戏中的表现调整照明效果的LED。任天堂早在2009年就为这款周边申请了专利。

根据玩家在游戏中的反应，LED会发出红，蓝，绿各种光。LED的光通过冷凝透镜，给人一种单一颜色的光束效果。该设备还可以输出不同强度的闪烁。

要说这个设备的用途就是可以根据玩家在游戏中的表现，将

杂志库 ZAZHIKU.COM



结果通过 LED 将光反映到玩家身上。比如在玩 FPS 时，如果你中弹了那么光就会打到玩家身上作为印记。

这个周边目前只是申请了专利，并不意味着一定会在市场上推出，想必这款周边推出后一定可以增加玩家游戏时的代入感。



360全方位
X360 FEATURES

Xbox LIVE 小秘诀

3 月 23 日，有玩家发现 Xbox LIVE 中国台湾服上的新 XBLA 游戏《捉鬼敢死队 史莱姆圣地》(Ghostbusters：Sanctum of Slime) 是免费游戏，但其他服全部要收费，于是奔走相告，一时之间全球玩家蜂拥而至，下得不亦乐乎。大概 8 个小时后微软的工作人员才发现这一失误，并对此进行了修正。由于免费的时间段正值美国人的工作时间，不少人得知这一消息后当时还不能回家下载，待回家之后打开 X360 才发现已经不再免费了，未能及时下载的玩家无不捶胸顿足。

此前 Xbox LIVE 也出现过类似的情况，港服曾经放出过《Outrun Online》的免费完整版，最后也是修正了事。其实呢，遇到这种情况之后，根本不需要回家打开机器，只要用电脑或手机登录 Xbox 官网 (http://live.xbox.com) 的卖场即可下载。选择下载之后，当你下次登录 Xbox LIVE 后就会自动开始下载。由于玩家决定下载时实际上已经完成了交易，因此就算之后微软已经修正了价格，也无需支付费用。

这里透露这个小秘诀并不是让大家多占便宜，而是想告诉大家，其实很多动作在电脑上完成更快更方便。除了卖场购物和查成就之外，在卖场上还可以改个人资料、输入兑换码、账户充值、金会员续费等等，尤其是还可以发中文短讯。因为 X360 至今都没有简体中文输入法，因此在 X360 上回短讯很累，其实只要打开电脑就可以发短讯了，又快又方便，还支持简体中文。

PS3 HOME
PS3 FEATURES

《白骑士物语 光与暗的觉醒》工会系统上线

Level-5 去年就宣布要在《白骑士物语 光与暗的觉醒》里推出工会，这一“壮举”终于在 4 月上旬的更新中成为了现实。工会系统上线的时间正好也是系列全球出货量突破百万之际，可谓来得正是时候。

与广大 PC 网游相比，《白骑士物语 光与暗的觉醒》的工会系统比较简陋。目前已知的好处只有两个，一是官方会根据工会积分建一个排行榜，位于前列的工会会获得奖励（但具体不明）；二是加入工会之后每天可以领到若干代币，消耗代币可以获得工会宝石，但工会宝石的作用目前也不明。此外工会是有等级设定的，但目前尚未开放工会等级制度。由此可见，目前游戏的工会系统还是相当简陋的。

建立和加入

建立一个工会，需要在 PSN 商店里花 500 日元购买公会牌照“ギルドライセンス”。之后在 GEONET 个人主页的界面下就可以选择开创工会。工会的名字和图腾选定之后不能再改。

加入工会不需要交钱，只要来到你想加入的工会的页面，选择申请加入即可。对方的会长批准之后，你就可以成为该工会的成员了。但游戏不允许同时加入多个工会。

工会练珠

目前加入工会后能切实拿到的好处就是购买工会练珠。工会会长可以设定工会的接待人员（コンシェルジュ），接待人员都是剧情中的 NPC，例如公主。不同的接待人员会对工会有些微的影响。而让特定角色担任接待工作的话，就可以在工会里购买其对应的练珠，其效果为装备之后服装外观变成该角色的服装。（但公主装是便服，而不是战斗服装或公主服装。）

此外接待人员会随机向你提出几个指定任务，如果你完成的话可以获得比较好的宝石。不过由于目前宝石的作用不明，因此也不太清楚究竟有多大效果。

工会代币

工会会向每个会员每 24 小时发送 3 个代币（ギルドトークン），会长每 24 小时可以拿 4 个。工会代币可以累计，但最多只能保存 3 天。代币的作用是在完成任务后获得工会名声和工会宝石，但只有在房间里开任务或参加任务才能使用代币。

使用代币后获得的工会名声和工会宝石是随机的，不随任务评价而变化。1 枚代币最少可以获得 60 点名声，最多可以获得 200 点名声。工会宝石的作用目前不明，只知道一共有 12 种，前 6 种打 GR 19 及以下的任务容易获得，后 6 种打 GR 20 及以上的任务容易获得。代币只有在任务完成后才会消耗，如果中途断线什么的是不会消耗的。

玩家可以选择一次使用多个代币，最高 5 枚。使用多个代币之后等于 N 次 1 个代币的效果，例如使用 3 个代币的话，那么最低可以获得的名声是 180 点。

其他更新

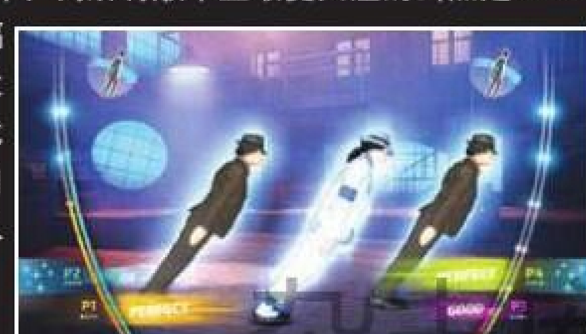
本次更新需要下载 125MB 的内容，除了工会系统之外，还有一些其他更新。首先是追加了剧情任务的第 3 集，其次是部分装备的强化上限开放到 15 级了，如此一来玩家的实力又上了新的台阶。但相对的必然要消耗大量素材，因此这么一来也算是给老玩家新的动力。不过由于前段时间日本地震的缘故，有不少日本玩家都被迫退出了游戏，使得游戏的人气还是受到很大影响。

体感新世代
SOMATOSENSORY

首个对应 Kinect 的 18 禁游戏终于诞生！这个游戏就是 SEGA 的 X360 独占游戏《Rise of Nightmares》，该游戏的欧版已被评为 18 禁，预定于 6 月 15 日在英国上市。不过欧美的 18 禁游戏一般都是暴力而非色情，身为恐怖游戏的本作也不例外，据称游戏中会出现很多穿刺、断肢的场面，各位就不要想歪了。

《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》全机种曲目比较

如果要评今年最受关注的体感游戏，《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》是当之无愧的第一。作为主餐的 PS3 版和 X360 版还未推出，光是 Wii、NDS 和 PSP 这三个版本就已经狂销 300 万套，不得不说天王就是牛！而所有版本里最受关注的当然是 Kinect 版，由于时间关系，游戏截稿前才姗姗来迟，我们未能为大家献上详细评测，不过至少我们可以先看看游戏中收录的曲目来过过干瘾。（后表未计入 PC 版）



杂志库 ZAZHIKU.COM

歌名	专辑	年份	Wii	NDS	PSP	X360/PS3
Another Part of Me	Bad	1987	有（Wal-Mart 或 HMV 版限定）	有	有	有 （Wal-Mart 或 HMV 版限定）
Bad	Bad	1987	有	有	有	有
Beat It	Thriller	1982	有	有	有	有
Billie Jean	Thriller	1982	有	有	有	有
Black or White	Dangerous	1991	有	有	有	有
Blood on the Dance Floor	Blood on the Dance Floor：HIStory in the Mix	1997	无	无	无	有
Dirty Diana	Bad	1987	有	无	无	有
Don't Stop 'til You Get Enough	Off the Wall	1979	有	有	有	有
Earth Song	HIStory：Past，Present and Future，Book I	1995	有	无	无	有
Ghosts	Blood on the Dance Floor：HIStory in the Mix	1997	有	无	无	有
The Girl Is Mine（featuringPaul McCartney）	Thriller	1982	有	无	有	有
Heal the World	Dangerous	1991	有	有	有	有
I Just Can't Stop Loving You(featuring Siedah Garrett)	Bad	1987	有（Staff 背景音乐）	无	无	有
In the Closet	Dangerous	1991	有	无	无	有
Leave Me Alone	Bad	1987	有	有	有	有
Money	HIStory：Past，Present and Future，Book I	1995	有	无	无	有
Remember the Time	Dangerous	1991	有	无	有	有
Rock with You	Off the Wall	1979	有	无	有	有
Smooth Criminal	Bad	1987	有	有	有	有
Speed Demon	Bad	1987	有	无	无	有
Stranger in Moscow	HIStory：Past，Present and Future，Book I	1995	无	无	无	有
Streetwalker	Bad：Special Edition	2001	有	有	有	有
Sunset Driver	The Ultimate Collection	2004	有	无	无	有
They Don't Care About Us	HIStory：Past，Present and Future，Book I	1995	有	无	无	有
Thriller	Thriller	1982	有	无	有	有
Wanna Be Startin' Somethin'	Thriller	1982	有	有	有	有
The Way You Make Me Feel	Bad	1987	有	有	有	有
Who Is It	Dangerous	1991	有	无	无	有
Will You Be There	Dangerous	1991	有	无	有	有
Workin' Day and Night	Off the Wall	1979	有	无	无	有
You Rock My World	Invincible	2001	无	无	无	有

由这个表可以看出，先不论体感的成败，光是收录曲目这一条，X360 版和 PS3 版就足以战翻其余三个版本了。但尽管收录了 31 首曲目，天王的很多经典曲目仍未入选，如《Man In The Mirror》。看来这好菜还不能一次吃完，Ubi 还等着出 2 呢！接下来就不用想了，赶快叫上喜欢米高积逊的朋友一起来嗨吧！什么，你问什么是米高积逊？广东读者表示无压力！

收藏陈列室 OUR TREASURE

《杀出重围 人类革命》增值版

原名：Deus Ex：Human Revolution

平台：PS3/X360

厂商：Square Enix

类型：动作冒险

发售日：2011 年 8 月 26 日

推荐度：★★★★☆

尽管 Square Enix 近年来流年不利，但之前收购的 Eidos 风生水起，显然今年 Square Enix 全靠 Eidos 来赚外快了。《杀出重围 人类革命》的限定版名为增值版，内



容相当不错，除游戏外还包括：

1.40 页画册。

2. 特别 DVD。收录 44 分钟制作花絮、游戏原技术密集、电子漫画（属于 DC 官方漫画系列）、E3 宣传片、以动画表现的游戏故事脚本。

3. 特别下载码。包括一个追加任务：Tong's Rescue，以及 5 种在游戏中登场的装备：Huntsman Silverback、SERSR、LINEBACKER、AUD 和 UR-DED。



搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD

PSPgo 辅助操作周边登场

PSPgo 的键位一定困扰了不少玩家，但这款周边产品就能很好地解决这个问题。首先它的造型非常类似一个 PS3 手柄，握感舒适，而且操作方法与 PS3 手柄一模一样，





如果是《怪物猎人》或《GT 赛车》的真饭，并且使用 PSPgo 的话，那么这个周边一定能够大幅提高你的操作水平。这个周边产品已于 4 月 12 日上市，售价为 2980 日元。



▲白色的周边配合白色的 PSPgo，另外还有一款黑色可供选择。

PSP 周边“Falcon PRO”再次出击

PSP 的周边产品一直层出不穷，对于提升玩家操作舒适感的周边更是五花八门，MSY 最近又推出了一款极富特色的周边控制器，目标则是让玩家发挥更出色的操作技术，而针对的游戏自然就是《怪物猎人 携带版 3rd》。当然找热门游戏来当挡箭牌只是一种宣传手段，这个周边的握感同样类似 PS3



▲还奋斗在《怪物猎人 携带版 3rd》世界中的玩家不妨尝试一下，说不定会得到意想不到的效果哦。

杂志库 ZAZHIKU.COM

手柄，不过可是使用大容量的电池（2200mAh，需要另外购买），让你在联机时的战斗力更为持久。这款周边只对应PSP-2000与PSP-3000，PSP-1000的玩家只能无奈地悲剧了……玩家有黑、蓝、红三种颜色可供选择，售价则为2079日元，预定于5月26发售。

PS MOVE狙击枪配件

文：三乡会长

上期为大家进行一个周边预告，本来以为图上那款狙击枪型的PS MOVE配件能引起广大玩家尤其是索饭们的关注，没想到反应平平，其中有封来信更是让人差点吐血："这不就是Wii的光枪么，套个狙击枪外壳就以为是真枪了？"错！这款周边可不仅仅只是一个套子而已！

从外观来看，这个配件确实有挂羊头卖狗肉之嫌，但事实上配件是自带手柄按键的，这和Wii的光枪套件有本质不同。当然相对的操作方面要麻烦一点，不像Wii的光枪那样指哪打哪再按一个发射键即可。不过这也和两台主机上的流行游戏有关，毕竟PS3上流行的射击游戏在操作方面要复杂得多，各位也不想买这么个东西回来只玩光枪游戏吧？

本周边是由美国的CTA公司推出的，共分为突击步枪、微冲、狙击枪三种款式，笔者拿到的是狙击枪。试用之际，感觉是相当有趣的，原因在于配件的外型比较复杂，各个按键分布于枪身的各处，一开始玩的时候要适应很久。枪身的质感做得很不错，看上去不像玩具，这点就比较值。但枪身上的按键并不全，例如×键就没有，这在玩《生化危机5》的时候就比较麻烦，需要修改按键设置。但由此带来的临场感不是PS MOVE能比的。

PS MOVE虽然支持不少射击游戏，但大部分的操作都有所不同，这也对这个配件提出了很高的要求。普通的PS MOVE光枪游戏，用这个配件可以轻易做到，而且感觉很棒，这个没什么好说的。《生化危机5》就比较憋屈，原因是这个游戏有不少的动作成分，本身用PS MOVE玩就有点麻烦，加了配件就更麻烦，而且少一些键位。特别值得一提的是原本晃动手柄是出刀，用了这个配件之后就变成必须晃整个枪身才能出刀，这实在是个体力活。这个配件和Wii的手柄一样，可以发出声音，当然自带的声音都是枪声，有单发、连发、三连发这3种变化。配件本身不带振动，全靠PS MOVE自身的震动，老实说效果不是太好。





总的来说这个东西尽管不是山寨货，但效果不算太好，并没有让PS MOVE的感受成倍上升。但……你知道这个东西多少钱吗？才30美元，合人民币200元不到。而且再怎么说，这个配件的效果也比之前官方出的PS MOVE光枪好不少，因此还是值得推荐的。

DLC地狱
DOWNLOADABLE CONTENT

《真·三国无双6》DLC好礼不断

《真·三国无双6》最具备系列十周年气质的一点就在于丰富的DLC内容，不但内容丰富，而且定价低廉，其中不少好料都是完全免费的。

■服装：目前官方放出了5代和4代的服装下载，这些服装都是免费的。这些服装并不是简单地照搬，而是根据6代的引擎作出了调整，非常不错。3代服装也会在日后推出，而且官方twitter表示日后会提供原创服装的下载，当然这个就未必免费了。

■语音：本系列的欧美版向来只有英文语音，如今本作已宣布会提供日文语音下载。事实上欧美版发售后我们就在光盘里找到了日文语音文件，看来日后官方只要提供一个解锁文件就可以了。所以官方已表示日文语音是完全免费的。

■武器：本作的武器仅有36种，确实少了点儿。其实还有很多武器会以DLC的形式推出下载，这部分内容是收费的，但价格很便宜，每种才100日元，而且第一弹"战戈"的收入全部捐给了日本地震的灾民，几乎所有的玩家均对此表示认可。目前已推出的武器有战戈和炸弹两种，已确认将来会推出的武器有短戟和狼牙棒，价格依然是100日元。

■剧本：剧本和武器一样是收费的，剧本一个卖200日元。剧本其实也就是关卡，不过一个剧本可能包括数个关卡。由于游戏的难度偏低，因此下载剧本都是难度较高的关卡，例如黄巾剧本之真·三国无双篇、虎牢关剧本之真·三国无双篇等等，也有完全原创的剧本。至于好不好就因人而异了，毕竟本作的关卡设计不算高明。

■BGM：目前官方已经提供了大量BGM下载，一开始的选曲还颇受争议，后来随着越来越多的经典曲目出现，加上又是免费的，自然博得了满堂彩。

和其他PS3日式游戏一样，目前更新最全最快的还是日服，港服的速度比较杯具。但至少港服还在按照日服的更新内容慢慢追赶，这点是值得肯定的。不过有人反应希望为中文版加上近畿小子的主题歌，这个真没有。

▼合肥爆弹魔再临！



◀皇叔的非小白脸造型终于有了！



▼幻影阵！又见幻影阵！



Capcom果然还是出手了！《超级街头霸王Ⅳ》街机版追加了4名角色，如今这4名角色将以DLC的方式提供下载，让各位玩家的《超级街头霸王Ⅳ》变为《超级街头霸王Ⅳ 街机版》！这4名新角色是阴、阳、杀意隆、狂鬼（以前认为是真豪鬼，不过后来官方表示此角色名为狂鬼），打包价1200点MSP（14.99美元）。这个DLC同时还会强化游戏平衡性，并改善重播质量。Capcom还会推出《超级街头霸王Ⅳ 街机版》的光盘版，其中日版将于6月30日发售，价格为3990日元。



◀这样的衣服真的没问题吗？DQ饭表示压力很大！

《梦幻俱乐部ZERO》的第4弹DLC将于3月29日、4月12日和4月26日分三批次放出下载。这次DLC内容里最受关注的是梦幻二重唱，即让两名女孩一起为你献声，价格为640点MSP，FANS纷纷表示这个价格厚道得令人发指。此外服装里最引人注目的是巴西狂欢节装、罩杯升级泳装、伪DQ比基尼战士装、《御姐武戏》主角彩的COS装、军乐队服以及夜礼服。

杂志库 ZAZHIKU.COM



文 实习编辑 ZHR 美编 anubis

HARD CORPS UPRISING

铁血兵团 逆袭	Konami	射击
多机种 Hard Corps Uprising		美版
2011年2月16日	1人	1200MSP／$15
对应平台为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上玩家

作为最近下载游戏中的佼佼者，游戏在各方面都体现出其硬派的一面。难度虽高，但内容丰富，其中更不乏隐藏要素。本期研究为大家带来游戏中全部加命点与勋章的位置说明，以及简单刷分的方法，希望对大家有所帮助。

全关卡奖命点与勋章获得指南

游戏一共隐藏着 24 个奖命点以及每关一个共 8 个的勋章。这些勋章与奖命是需要移动到特定位置才会触发的。游戏不少场景是无法走回头路的，冲太快的话就要重来了，要收集的玩家应避免急躁，另外技能里允许的话建议购买 3 段跳。全部勋章获得后会取得一个成就／奖杯，游戏不死情况下吃 20 个奖命同样可以获得一个成就／奖杯。

CHAPTER 1

奖命点 1

第一关初期，前行一段时间有一高一低还有一个漂浮着的平台，站在左边高的那个平台上即可出现。



奖命点 2

第一关在类似原版《魂斗罗》门BOSS那里，击败门后从左边的平台跳到门上面即可。

奖命点 3

第一关中期，有连续三个喷火点的塔那里会出现一个，速度要快才能看到。

勋章 1

同样是过了有连续三个喷火点的塔之后，站在下面即可出现。



奖命点 4

沙漠部分，有个平台上有喷火器，在喷火器的下面可以出现一个。

奖命点 5

在沙漠最后的那座桥左边，有个下面有油桶的平台，如果不攻击油桶的话平台便不会消失，站在这个平台上即可发现。

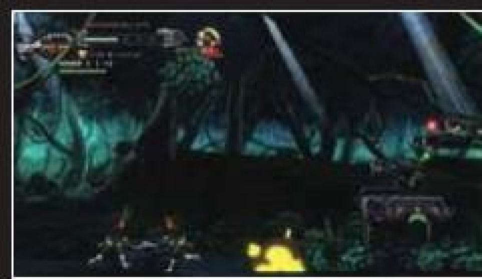
CHAPTER 2

奖命点 6

类似奖命点 2，本关也有个这样的门，站上去以后同样可以出现一个。

奖命点 7

前期在上面有藤条的地方，抓住藤条跳到右边的树上即可。

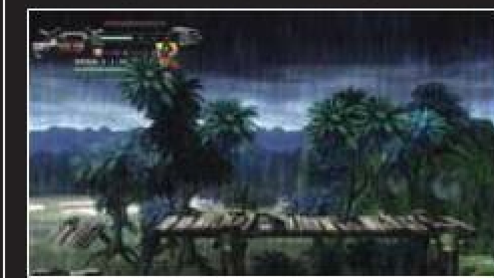


奖命点 8

在桥上，有三个箱子的地方，落到下面即可出现。

勋章 2

过了“鳄鱼”池以后，跳到左边的树上可以找到一个。



奖命点 9

之后一直向前走，对着最后一颗树跳跃即可找到。



CHAPTER 3

奖命点 10

关卡前期，地面倒塌下落的途中即可取得一个。

奖命点 11

在有机关的地方往上爬的途中，左边的墙面是可以被破坏的，破坏之后在里面可以拿到。



奖命点 12

在下斜坡的过程中，最后会有一个，速度要快，不难找到。

勋章 3

在连续几个突刺机关那里向上跳的场景，上去之后别急着向右走，跳到最上面通过一个旋转刺机关，在右边的平台上可以拿到勋章。

奖命点 13

之后抓住上面的墙，爬到两个旋转针刺机关中间即可飞来一个。



CHAPTER 4

勋章 4

在发生第一个两车碰撞的事件之后，消灭几个投弹兵之后会出现一个。



▶勋章就在这个时机会出现

CHAPTER 5

奖命点 14

在结束完本关的潜入部分后，另外一个场景中，前行不久跳到传送带平台上即可出现。



©2011 Konami Digital Entertainment

奖命点 15

在与本关第一个BOSS对战过后，在熔岩场景前行不久，跳到其中一个平台上会出现一个。



勋章 5

同样是熔岩场景中，站在快通过这个场景最上面的平台处（有个机枪敌人）会出现一个勋章。

奖命点 16

全是绿色试管的场景中，左数第7个试管下面可以找到一个。

CHAPTER 6

勋章 6

在本关一开始还没跳上列车前，走到平台尽头再跳到火车上即可出现。

奖命点 17



本关初期乘列车躲过几个上下喷火的点，途中会飞来一个。

奖命点 18

同样是在火车上，同时在六辆列车上战斗完后画面右边会出现一个。



CHAPTER 7

奖命点 19

本关初期有喷泉的场景，站在有两条龙喷水的平台上即可出现。

奖命点 20

中期在画面右边向上爬的过程中会遇到直升机的地方，第二次击退直升机后跳到最左边的平台上便可拿到。

勋章 7

在通过了连续“爬火箭”的地方后，下一个场景向上走到最上面，干掉左边那个狙击手后跳到平台上即可拿到勋章。



奖命点 21

在与黄发BOSS Leviathan第一次见面后，需要向上跳的火焰场景，来到最上面后，跳到上面的平台，往左走即可出现。

CHAPTER 8

奖命点 22

在有向下压机关的场景，通过有黄色电流的地方之后，先不要往右走，跳到上面的平台上即可找到。



勋章 8



在通过利用从左向右发射导弹前进的地方，下一个有杂兵出现的场景，在左边的平台上可以找到一个勋章。

奖命点 23

同样是这个场景，吊在最右边的平台下面即可出现。

奖命点 24

在打完“葡萄”BOSS之后，地下有火箭飞出的场景，在冒浓烟处跳到左边可以抓住的地方即可出现。



简单的刷分方法

游戏存在combo分数加倍的设定，combo有时间限定，一段时间没有杀死敌人便会中断，受伤也会导致combo中断，所以找个安全且无限出兵的点就显得特别重要了。

刷分点 1

公认最好刷分的地方是第5关的传送带那里，站在传送带上，先移动到画面稍微右边一点的位置，这样玩家可以卡在不能再往左走的地方，一直按X键即可。用小百合的话最方便，其他角色使用S弹一样可以达成。



刷分点 2

想在游戏初期就有大量金钱可以刷第1关。游戏第一关初期有个前后都会出现杂兵的地方，只要站在矮的平台上面使用S弹即可，这样右边的敌人出来即死，左边的只会乖乖的跑到右边送死。

刷分点 3

游戏第2关过了桥有两条鳄鱼的地方，如果有S弹的话可以以先击破一只再击破一只的方法刷，这样可以减少被中断的概率。

游戏秘籍

经典秘籍

游戏在读地图的过程中输入↑↑↓↓←→←→BA（PS3版为○×），这个除了第一关变成经典的BGM「密林の战い」以外，还能增加1次续关。

573个CREDIT

游戏在死100次以后，系统会慷慨的送你573个CREDIT，找个地方反复跳死即可，从此游戏再无难度。

借命大法

在Rising模式下，双打的话，如果A玩家已不能再复活，而B玩家还有命的情况下，那么A玩家可以输入↑↑↓↓←→←→BA（PS3版为○×）来向B玩家“要”一命。

开启30条命

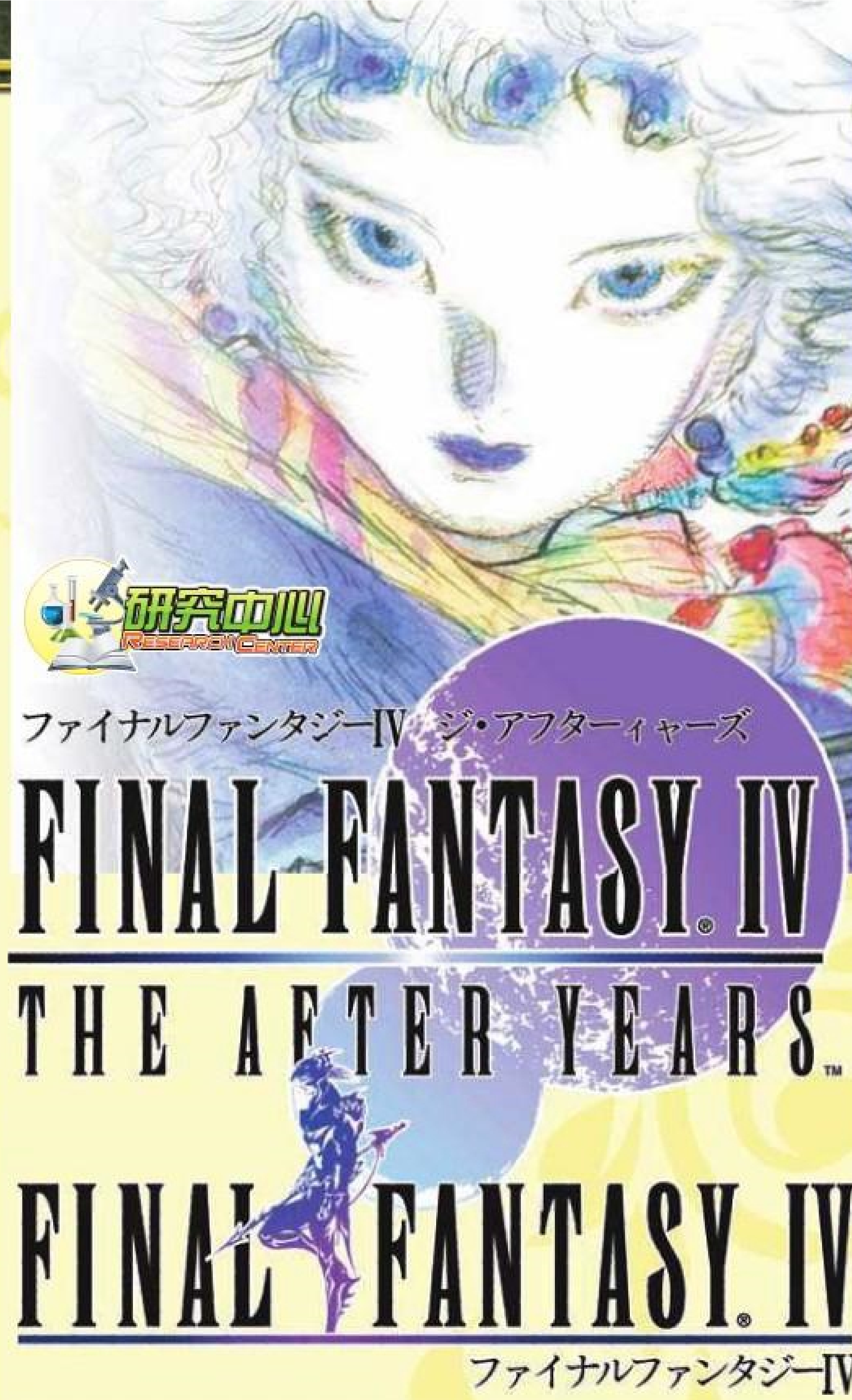
在游戏标题画面中输入↑↑↓↓←→←→LS RS（PS3版为L3 R3），即可花53,000,000CP在商店购入Uprising R（30条命）。



最终幻想IV 完全收藏	Square Enix	角色扮演
PSP ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション		日版
2011年3月24日	1人	5980日元
无对应周边		

经过上期的攻略部分，相信大家已经对游戏的整体剧情和流程都有了比较详细的了解了。怎样，最终迷宫的 boss rush 是不是给大家带来了超乎寻常的体验呢？相信能凭借自己真正实力撑下来的都是强大的勇者。话不多说了，本期要为大家介绍的是 the after years 部分游戏每个章节通关后的挑战任务和全连携技触发条件与触发章节，希望能给大家完美该游戏带来便利。

文 宇宙 & 洛克 编 无名 美编 NINA



全チャレンジダンジョン要点分析

挑战任务的流程大致上就是对应章节通关后从特定的地点与ネミングウェイ对话，进入挑战迷宫，在其中获得大量宝物后击败 boss（个别挑战任务不需要击破 boss），最后获得的奖励宝箱可以随机开出一件道具或装备，可以反复进行挑战。注意挑战迷宫中的强制战斗都比较有难度，建议将等级提升至较高再来进行，毕竟都是使用的个人篇章进行，战斗难度略显较高也是必然的。下面将对游戏 9 个章节的挑战任务做一下简单说明，方便玩家游戏。

セオドア篇

ネミングウェイ地点：ミストの洞窟入口附近的小房间内

阶段要点：B1F 在右下方有隐藏通路，里面的宝箱调查会发生强制战斗，敌人是スティルゴーレム，攻击频率较高且带有睡眠效果，建议使用铜の砂时计来将敌人静止，这样比较容易取胜。B2F 右侧楼梯下会有通往上下两边的隐藏通路，下方宝箱调查后会和ラミア发生强制战斗，敌人攻击力不高但是会使用魅惑魔法，要注意及时回复混乱状态即可。B3F 的右下会有隐藏通路，收集宝箱后走到左下到 B4F 进入挑战任务 boss 战。



boss：アダマンゴ-レム

这个石头人的攻击力很强，HP8500，建议将月相调整为满月再来挑战，敌人在开始的普通攻击后每回合都会向我方接近，越近攻击力越高，接近 3 次后会使用三次连续物理攻击，注意及时回复，此后他会有 2 回合不会攻击且位置退回到起始地点，如此循环的对我方进攻，而鉴于满月月相，我方可以用连携技来作为主攻，获胜不难。

※入手道具：エ-テルドライ、ブレ-トア-マ-、エクスポ-ション、グレ-トボウ、ボムの魂、エルメスのくつ、ミスリルソ-ド、炎の矢、バンパイアの牙ルム、ミスリルのこて、エッチな本、エリクサ-、ソ-マの雫、银のリンゴ、エクスポ-ション

※最终奖励道具一览：アダマンタイト、プリンプリング、ミスリルソ-ド、ミスリルア-マ-、ミスリルシ-ルド、ミスリルヘ



リディア篇

ネミングウェイ地点：アカルトの村上方小屋中

阶段要点：这个迷宫调查通路的门和墙壁的蜡烛都会发生强制战斗，敌人都是章节里交手过的 boss，难度不大。1F 先走中央的门，到第二区域后走右侧的门一路上去再走中央的门调查蜡烛后即可通过这层，需要注意的是第二区域中央门内部的宝箱需要进入后直接调查这一条道路的门，如果先调查其他的门这个门将不能开启，只能等下次来挑战再说了。2F 的正确走法是开始从最左侧门进入，之后的两扇门选择右侧，其次的 3 扇门选择中央，来到最上方选择右侧蜡烛调查即可，本层起始处右侧的门内部也有互相冲突开启的门，回收宝箱时需要注意。3F 只要一直沿着右侧左边的绳索一路向上走遭遇两次强制战斗后调查墙上的蜡烛即可顺利打开通往 4F 的门，最后进入 boss 战，需要注意 3F 的其他绳索上去后有不少道具可拿，回收时需要注意。

boss：ゴブおやぶん、ゴブこぶん ×3

ゴブおやぶん的 HP 为 4500，三个部下的 HP 均为 1000，战斗时三个部下会听从ゴブおやぶん的指令进行攻击，如果将他们全部消灭的话，ゴブおやぶん会使用プロテス、シェル和ヘイスト来增强自己的战斗实力，当其遭受到攻击时会使用ファイガ、サンダラ和バイオ的随即一种魔法进行反击，伤害量数ファイガ最大，要时刻保持 HP 在 70% 左右，我方攻击主要利用连携技和黑魔法バイオ（リディア 32 级习得）来进行，战斗难度不大。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
ILLUSTRATION / ©2010 YOSHITAKA AMANO

※入手道具：チェンウィップ、ミスリルヘルム、エ－テル、ミスリルシ－ルド、エクスポ－ション、光のカ－テン、铜の砂时计、クモの糸、万能药、コテ－ジ、変化のロッド、ミスリルア－マ－

※最终奖励道具一览：アダマンタイト、大地のハンマ－、フレイムシ－ルド、金のかみかざり、



フレイムメイル、黒のロ－ブ、スプリントリング、银のリンゴ

ヤン篇

ネミングウェイ地点：ファブ－ル城宿屋内记录点左侧

阶段要点：本篇是类似于一个武道试练，进入后要依次通过4个房间才能离开（每个房间内左侧的门可以直接离开，但是不能进入后续挑战），每个房间走右侧的门可以不断向深处进行挑战，敌人的实力也会越来越强，每个房间内调查宝箱就会进入强制战斗，敌人也是随机出现的，胜利后随机获得一种道具或装备，本迷宫建议30级以后再来挑战。

※入手道具：本篇前三个房间内宝箱道具完全随机（不包含装备，全部是消费品）

※最终奖励道具一览（本篇特指第四房间内）：チャクラバンド、、ソ－マの雫、黑头巾、黑带胴着、バラの刺绣、猫の爪、ハイパ－リスト、アダマンタイト、银のリンゴ

パロム篇

ネミングウェイ地点：トロイアの町中央的高地

阶段要点：该挑战地点进入后会随机生成3个区域，通过后会进入最终区域进行boss战，建议挑战等级32以上，下面将全部全域的要点做一下介绍。





区域名称	进行要点	入手道具
回复のフロア	房间内左侧为全回复装置，右侧为迷宫退出装置，直接前进即可进入下一区域	–
プリンのフロア	只有一条道路，注意到上方死路后左侧墙壁可以通过，另外有的宝箱需要经过隐藏通路才能获得	エーテル、ポムの右腕、エリクサー、5000ギル、暗　の矢、万能药
迷路のフロア	出口在右上，虽然是迷路房间，但是道路还算是很容易的，途中的回复壶可以进行回复	–
山岳のフロア	在拿取了宝箱之后就可以从右侧离开了，没什么特别的地方	3000ギル、神秘のヴェール
困惑のフロア	入口处向左走可以收集宝箱，向下走的话是正确的道路且只有一条没岔道的路	テント、クアールのひげ、ユニコーンの角、ポーション
魔力のフロア	房间内只有一条道路，走到右下楼梯即可	ミスリルの杖、ソーマの
桥上のフロア	直接走到右下角的楼梯即可过关	スケープドール、怪兽图鉴、エーテルドライ、白い牙
船团のフロア	从入口处右上的桥开始行动，之后一直走右上的桥到达右侧船之后进入船舱即可，想要回收宝箱可以走起始地点右下和左下的桥来进行	大地のドラム、十字架、金の针、エーテル、铜の砂时计
町のフロア	注意这房间敌人很强，部分建筑物有隐藏道路通过，宝箱大多在这样的道路尽头，出口在右上方，中央的水晶调查可以回复HP/MP	エクスポーション、青い牙、せいじゃくの钟、クモの糸、ルビーの指轮、6800ギル、エルメスのくつ
腕力のフロア	走左上的岔路即可通过该房间	神々の怒り、北极の风、ハイポーション、キラーボウ
豪腕のフロア	进入后从上方绕道来到右下即可，之后再向上前进就可以到达出口，房间内地人很强需要注意	フェニックスの尾、リリスのくちづけ、コテージ、银のリンゴ

boss：ブレインドラゴン

HP13000，战斗开始时先对其使用スロウ，之后只能使用黑魔法攻击，建议让レオノ－ラ专心回复（不用回复时也不要行动），当boss使用ヴェノムブレス后立刻进行回复方可确保安全，如果使用了魔法以外的招式攻击boss的话敌人会用ヴェノムブレス进行反击并立刻回复自身HP的1/3，切忌不要使用，在满月月相下等级不是太低一会就可以取胜。

※最终奖励道具一览：エリクサ－、银のリンゴ、ソ－マの雫、アダマンタイト、ウィザ－ドロッド、守りの杖、黑のロ－ブ、赤のロ－ブ、タリスマン、シングルスタ－

エッジ篇

ネミングウェイ地点：エブラ－ナ城宿屋内

阶段要点：该迷宫内的宝箱会随着挑战进行的时间发生变化，时间越短调查宝箱后获得的道具就会越好，其中获得装备的宝箱拿取一次之后就会变成道具，不能无限取得装备。1F通路很简单这里就不多说了，2F从入口向下有两处隐藏道路可以回收宝箱，向右会进行两次强制战斗，之后向下穿越隐藏墙壁就能到达右侧的出口。3F出口在右上，如果不走最左边的路而从中间的路前进的话会遭遇两次强制战斗，但是路会短不少，不过战斗也会消耗时间，如何取舍由玩家自行决定。4F左侧是退出挑战，右侧是回复HP/MP，上面进行一次强制战斗后可以开起一个宝箱，随后进入最终房间随机进入强制战斗一次，之后即可拿取奖励道具结束挑战了。

挑战评价	限定时间
A	10分以内
B	10分～20分
C	20分～30分
D	30分以上

※入手道具：あしゅら、キラ－ボウ、黑带道着、ミスリルハンマ－、黑ずきん、べにざくら、チャクラム、ウインドウスピア、（大量随机消费道具）

※最终奖励道具一览：こてつ、ウィングエッジ、大地のハンマ－、炎のヤリ、电击ムチ、天狗の面、かすみの衣、トレジャ－バンド、アダマンタイト、エリクサ－、银のリンゴ、ソ－マの雫、（大量随机消费道具）

ポロム篇

ネミングウェイ地点：ミシディア的酒场

阶段要点：这个挑战是要求我们在随机生成的地图内救助一定数量的NPC，这些NPC分为老人、中年男子、黑魔道士和白魔道士4种，在限定时间内救助NPC后前往传送点即可到达最终房间，消灭boss后即可获得最终奖励（最终奖励获得道具的优劣与救助NPC成功数量有关，成功越多道具获得稀有度越高）。地图中的宝箱每次都是随机生成的，装备和之前的篇章相同只能拿取一次，之后再来的话就会变成消费道具了，NPC的求助目的各不相同，下面简单做一下介绍。



NPC	求助内容
老人	会要求ポロム为他治病，需要消耗ポロム一定量的MP，有些时候需要连续治愈多次才能完成，注意ポロム的MP剩余量即可
中年男子	会向我们所要道具，给予对应道具后就算救助成功。可能被要求的道具有：エーテル×1、フェニックスの尾×5、金の针×5、やまびこ草×5、万能药×1、ハイポーション×5、テント×5、いやしの杖×1、司祭のローブ×1
黑魔道士	会要求我们消灭他面前的敌人，敌人分为两种，ドリームエビル（HP2800）和キマイラ（HP700），都只是杂兵，没有战斗难度
白魔道士	会要求我们调查在区域内随机生成的“祈り灯”，在地图上成火焰形状，全部调查后会有提示

boss：フレイムドッグ、ブリ-ズビ-スト



这两只敌人其实就是之前多次遇到过的杂兵，放在这里给人一种充数的感觉，让カイン利用跳跃攻击就可以轻松解决，对于它们的攻击我们只需要注意炎和暴风雪就可以了，都是比例伤害技能且 boss 越弱伤害越低，有ポロム这样强力的白魔道士在根本没有威胁。

※入手道具：キラ-ボウ、冰の矢、力の杖、（大量随机消费道具）



※最终奖励道具一览：アダマンタイト、ラピッドリング、光のロ-ブ、波动の杖、神秘のヴェ-ル、银のリンゴ、ソ-マの雫、エリクサ-、（大量随机消费道具）

ギルバード篇

ネミングウェイ地点：オアシスの村 カイポ的左上角

阶段要点：这个挑战需要我们在塔中赚取一定的金钱，在最后的房间会有 5 个宝箱，需要支付金钱来开启，花费钱越多的宝箱中道具越好。当然我们进入的时候自己身上所携带的金钱也是可以使用的，不过鉴于ギルバード篇较短且没有 boss，估计玩家也不会特意去进行练级，比如一路逃跑过来的玩家自然也没有什么积蓄，所以想要连续挑战这个任务势必就要靠塔中获得的金钱。下面简单介绍一下塔中的要点及一些可以获得金钱的途径。





◆在塔中也会有敌人出没，消灭它们可以获得金钱，由于敌人难度很低，所以这也是获得金钱的一条重要途径。

◆1F 在大部屋中有男人向玩家借钱，借给他的话需要交纳 1W，之后可以在 2F 左上的房间内要回 1W5。

◆1F 左上房间尽头有人向玩家买“诗曲のネタ帐”，随后获得 2000 的奖励。

◆1F 中央房间内有人向玩家买“ギルバードの卵”交纳后可以获得 1W3，此房间内还可以购买一些消费道具。

◆1F 右上房间尽头有人向玩家买“ひそひ草の种”。

◆2F 左上房间内的多道门需要连续缴纳 500 ギル才能通过，不过里面可以向借钱的男女讨回所欠的账。

◆2F 楼梯附近的女子也会向玩家借钱，借给她后会交纳 5000，随后可从 2F 左上的房间内要回 1W3。

◆2F 大厅楼梯左侧的隐藏通路内有人收购“诗人の竖琴”，随后获得 5500 的奖励，同时此房间内的宝箱可以获得“诗曲のネタ帐”。

◆3F 右下的房间有很多陆行鸟，和它们对话有几率获得或丢失 1000 ～ 1W 金币不等。

◆3F 左下的ボス房间内交纳 1000 金币可以挑战フレイムドッグ，胜利后获得“诗人の竖琴”。



◆4F 最终房间下面的食堂内店家需要交纳“アダマンのブタ”，这个猪在塔内随机出现，和店主交谈后就能令他加入，之后送给店主获得 9000 金币奖励。

◆塔内随机出现ギルバード，是可见式的敌人，与其战斗后获得“ギルバードの卵”。

◆塔内的电梯坐一次需要消耗 1000 金币。

◆塔中有 4 组可见敌人，难度不高，不过获得金钱相当多，所以推荐消灭他们。



◆最终房间内有 1W ～ 5W 的 5 个宝箱，里面会随机获得道具或装备。

※入手道具：（大量随机消费道具）

※最终奖励道具一览：アイスウィップ、退魔のガウン、博识のロ-ブ、シャコ-ハット、ミュ-ズの竖琴、レベルバンド、アダマンタイト、银のリンゴ、ソ-マの雫、（大量随机消费道具）

カイン篇

ネミングウェイ地点：バロン城的宿屋内

阶段要点：



古城

挑战开始后首先进入古城，这里城外中央的宝箱可以随机开起一个消费道具，以后再来挑战时此宝箱仍可重新开起，而其他带有装备的宝箱则不能重复开起。我们可以先从下方的入口进入城内 1F，将 1F、2F 的宝箱收集完毕后返回城外，注意不要顺着 1F 的空洞跳下去，不然就回不来了。之后从城外上方隐藏通道到达中央水井处，跳下即可获得 1F 那个从入口进入拿不到的宝箱，之后即可从空洞跳下继续前进了。

※入手道具：アダマンタイト、エ-テルドライ、守りの杖、（随机消费道具）、アイスシ-ルド、アイスア-マ-、金のリンゴ（1F 书架左侧罐子）、オ-ガキラ-、天使の矢

地下空洞

由于从 1F 跳下的地点有两处，所以落到地下空洞的位置也不尽相同。不过不管从哪边跳下都只有一条道路通向最深部，到达最深部记录点后如果想收集道具就要向另一侧跳下地点多走一些路就可以了。之后在最深部上方与 boss 交战，胜利后拿取最终奖励离开。



boss：カ-スドラゴン

该 boss 分为两个形态，第一个形态 HP10000，主要以普通攻击和低级魔法为主，建议挑战时让月相处于上弦月，这样可以有效地阻止 boss 魔法攻击，开战时一定要先对 boss 使用减速魔法，之后让ローザ专心回复，セオドア负责给我方加状态，而カイン则可以进行疯狂输出，这个形态很容易对付。胜利后 boss 会进入第二形态，此时 HP 为 20000，我们不要再次使用减速魔法，因为之前的效果已经没有了，这个形态 boss 主要以死之宣告、即死攻击和高级火魔法对我方进行攻击，我们的应对策略可以是让ローザ和シド进行回复，不需要回复时也不要行动，而セオドア则可以进入觉醒状态和カイン使用连携技，这样应该可以在几回合内就消灭 boss 了。

杂志库 ZAZHIKU.COM

※入手道具：ダイヤの腕轮、エリクサ-、金のかみかざり

※最终奖励道具一览：オベリスク、エルフィンボウ、デモンスレイヤ-、スレッジハンマ-、ダイヤの兜、ダイヤシ-ルド、ダイヤア-マ-、ダイヤのこて、光のロ-ブ、プリンプリング、アダマンタイト、エッチな本





月の民篇

月の民篇的挑战任务有两个，而且触发地点均不相同，第二个需要不断挑战第一个任务在最深处的奖励宝箱获得"挑战者の证"后才能进行挑战。

チャレンジダンジョン 1

ネミングウェイ地点：ハミングウェイの住处

阶段要点：从传送点进入挑战迷宫后第一区域右侧的左墙内有隐藏通路，可以获得宝箱。第二区域入口右侧和上方都有隐藏通路，同样可以获得宝箱，出口在右上。第三区域左侧有记忆点，右侧出口附近左墙内有隐藏通路。进入第四区域后走左边的洞口，沿着里面的隐藏道路不断前进后可以获得装备，之后返回第四区域入口，从上方来到第五区域，在上方记录后即可与 boss 交战。

boss：キリン

敌人的 HP 为 20000，会对ホーリー和メテオ等圣属性魔法吸收，同时遭到无属性魔法攻击后会使用ホーリー反击（HP1/3 以下时变更为遭到属性魔法攻击后反击）。我方在进攻时尽量选择下弦月来进行，这样可以有效地减轻 boss 的魔法攻击伤害，开战时给 boss 附加スロウ，给自己全体附加レビテト以防止クエイク带来的伤害。针对 boss 的魔法可以用魔法反射来抵挡，回复 HP 的话使用道具即可，攻击方面建议用两人的连携技"W 黑魔法"，这个技能基本 3 次就能消灭 boss，如果 3 次没消灭就要注意 boss 的神圣魔法反击了，最后再补一刀即可胜利。



※入手道具：エ-テル ×2、エクスポ-ション ×3、エルメスのくつ、バッカスの酒、エ-テルドライ ×2、导师の杖

※最终奖励道具一览：エンハンスソ-ド、ダイヤの兜、ダイヤア-マ-、ダイヤのこて、ダイヤシ-ルド、挑战者の证

チャレンジダンジョン 2

ネミングウェイ地点：流星落下迹左下方的人面岩内部（持有"挑战者の证"后）

阶段要点：此迷宫有部分宝箱也是可以无限开起的，里面同样是随机消费道具。第一区域右侧有两处隐藏墙壁可以进入，上方一处可以通往区域二的另一侧拿取两个宝箱，随后返回从左上前往区域二。第二区域出口左侧有隐藏墙壁可以进入。之后的第三区域上方的房间内有记忆点，下方则是通往后面区域的道路。随后经过第五、第六区域的时候注意门后面都有隐藏通路相连接即可轻松找到正确道路，在最深处进行 boss 战。

boss：ア-ムストロング

该 boss 的 HP35500，主要攻击方式是连续两次的普通攻击，ファイガ魔法和とうかレ-ザ-，其中とうかレ-ザ-伤害为敌人剩余 HP 的 1/10，boss 在受到魔法攻击后会根据受攻击的次数来决定是否使用とうかレ-ザ-反击，第一次反击是受到 1 次，其次是 2 次，然后是 3 次，之后再次从 1 次开始循环。鉴于此种情况，第一回合就对 boss 使用スロウ的话是必定会被反击致死的，所以一定要做好恢复的准备，攻击方面可以使用"W 黑魔法"进行强攻，也可给ゴルベーザ附加狂战士和加速状态让其猛攻，这两种方法都可以短时间内取胜。



※入手道具：エ-テル ×3、エクスポ-ション ×4、クア-ルのひげ、月のカ-テン、エ-テルドライ ×2、光のカ-テン、（大量随机消费道具）

※最终奖励道具一览：ディフェンダ-、イ-ジスの盾、レアバンド、アダマンタイト、ラストエリクサ-

全连携技习得方式

连携技作为后传的新要素可以说是给游戏增色不少，而连携技的强大也会给战斗带来很大的便利，由于游戏中并没有准确说明连携技的触发条件，而是让玩家自己去进行探索，所以为了方便玩家收集，现在列出全部连携技发动条件（使用方式请参照上期的系统介绍，这里不多说了）。需要注意的是连携技的习得有时间限制，如果在对应篇章没有习得的话在最终章继承存档后不能继续习得，所以在进入最终章前可以利用之前篇章的存档特意去学一下连携技，这样继承之后将会带来很大便利。

セオドア篇

连携技名	触发条件
クロスラッシュ	事件自动习得
バイブレイド・エッジ	ビックス（たたかう）＋ウエッジ（たたかう）
ホーリーブレード	セシル（たたかう）＋ローザ（白魔法）
マシンブレイク	セシル（たたかう）＋シド（しらべる）

リディア篇

连携技名	触发条件
脑天雷割り	リディア（黑魔法）＋ルカ（たたかう）
カルコとブリーナ	カルコ（おどる）＋ブリーナ（ダンス）
行け！カルコブリーナ	ルカ（しらべる）+ カルコ（おどる）+ブリーナ（ダンス）

ヤン篇

连携技名	触发条件
双翼乱舞	事件自动习得
五星红天掌	ヤン（たたかう）+ アーシュラ（てんけつ）

パロム篇

连携技名	触发条件
パーティクルボム	事件自动习得
实践！黑魔法	パロム（はったり）+レオノーラ（黑魔法）

实用技术 研究中心

エッジ篇

连携技名	触发条件
冰月散华ノ舞	エッジ→イザヨイ（にんじゅつ）
莲筝双月破	エッジ→ザンゲツ（おおだこ）
乱れ名月	エッジ→ツキノワ（たたかう）
暴れ炎月轮	エッジ→ゲッコウ（しゅりけん）
幻光蝶	イザヨイ→ゲッコウ（にんじゅつ）
疾风迅雷	ザンゲツ→ツキノワ（にんじゅつ）
冰炎雷风の阵	イザヨイ→ゲッコウ（にんじゅつ）＋ツキノワ（にんじゅつ）＋ザンゲツ（にんじゅつ）
奥义 炼狱鸟降临	エッジ→イザヨイ（げんわく）＋ゲッコウ（しゅりけん）＋ツキノワ（ぬすむ）＋ザンゲツ（おおだこ）

※エッジ篇的连携技略有不同，在未习得前必须由特定队员选择探索连携技才能出现，表格中以用箭头标明。

ギルバ-ド篇

连携技名	触发条件
大盘振る舞い	ギルバード（うたう）＋ハル（ぜになげ）

カイン篇

连携技名	触发条件
真クロスクラッシュ	カイン（たたかう）＋セオドア觉醒状态（たたかう）
セイントダイブ	カイン（ジャンプ）＋ローザ（白魔法）
ディバインヒール	ローザ（しゅくふく）＋セオドア（白魔法）
エックスチェイサー	ローザ（ねらう）＋シド（しらべる）
ロケットウェポン	セオドア（たたかう）＋シド（しらべる）

月の民篇

连携技名	触发条件
W黑魔法	事件自动习得

真月篇

连携技名	触发条件
かえんりゅう	事件自动习得
ツインラッシュ	事件自动习得
オボロ悬かり	事件自动习得
ふたりがけ	事件自动习得
アイスクラッシュ	事件自动习得
完全体カルコブリーナ	事件自动习得
スパイラルブロウ	事件自动习得
Wジャンプ	事件自动习得
サンダーウェーブ	セオドア（たたかう）＋リディア（黑魔法）
ブロークンハート	エッジ（たたかう）＋リディア（装备弓箭选择たたかう）
フレアトルネード	エッジ（にんじゅつ）＋ルカ（とうてき）＋リディア（黑魔法）
バイブレイ・セカンド	セオドア（たたかう）＋セシル（たたかう）
斩铁闪	セシル（たたかう）＋リディア（しょうかん）
Wプレッシャー	セシル（かばう）＋ゴルベーザ（いあつ）
アルテマスパーク	セシル（白魔法）＋ゴルベーザ（黑魔法）
スカイグランダー	セシル（たたかう）＋カイン（ジャンプ）
ミラージュダイブ	エッジ（たたかう）＋カイン（ジャンプ）
エイミングトラスト	カイン（ジャンプ）＋シド（しらべる）
ホーリーバースト	リディア（黑魔法）＋ローザ（白魔法）
ホーリーレイ	ローザ（白魔法）＋ポロム（白魔法）
サンダーストーム	リディア（黑魔法）＋パロム（黑魔法）
ダブルトマホーク	ルカ（たたかう）＋シド（たたかう）
シルフの护り	ヤン（たたかう）＋リディア（しょうかん）
ミラージュソング	リディア（しょうかん）＋ギルバート（うたう）
拳の舞	ヤン（たたかう）＋ギルバート（うたう）
ツインドライブ	ヤン（けり）＋セシル（たたかう）
愈しの风	ツキノワ（にんじゅつ）＋ポロム（白魔法）
爆热脚	ヤン（けり）＋ゲッコウ（しゅりけん）
フロストウェイブ	レオノーラ（黑魔法）＋イザヨイ（にんじゅつ）
からくり筝	ルカ（しらべる）＋ザンゲツ（おおだこ）
スプライトブレッド	ポロム（白魔法）＋レオノーラ（白魔法）
ホーリークロス	セシル（たたかう）＋セオドア（たたかう）＋ローザ（白魔法）
トリニティクルセイド	カイン（ジャンプ）＋セシル（たたかう）＋ローザ（白魔法）
アフェクトフォーム	セシル（白魔法）＋カイン（白魔法）＋ローザ（しゅくふく）
サクセサーオブデルタ	セオドア（たたかう）＋アーシュラ（たたかう）＋ルカ（たたかう）
乱れムチ	リディア（たたかう）＋イザヨイ（たたかう）＋レオノーラ（たたかう）［三人均装备“ムチ系”武器，レオノーラ的特有“ムチ系”武器在パロム篇酒场购买］
极大白魔法	ローザ（白魔法）＋ポロム（白魔法）＋レオノーラ（白魔法）
ブレイクブレイカー	セシル（たたかう）＋パロム（黑魔法）＋ポロム（白魔法）
トライディザスター	リディア（黑魔法）＋パロム（黑魔法）＋レオノーラ（黑魔法）
ミスティックワルツ	ギルバート（うたう）＋カルコ（おどる）＋ブリーナ（ダンス）
パロムインザスカイ	パロム（はったり）＋ルカ（とうてき）＋レオノーラ（黑魔法）＋ポロム（白魔法）
コールミークイーン	リディア（たたかう）＋イザヨイ（たたかう）＋ハル（たたかう）＋レオノーラ（たたかう）［四人均装备“ムチ系”武器］
剑拳刚豪	セシル（たたかう）＋セオドア（たたかう）＋ヤン（たたかう）＋アーシュラ（たたかう）
クワトロキングス	セシル（たたかう）＋エッジ（たたかう）＋ヤン（たたかう）＋ギルバート（うたう）
インフィニティ	パロム（黑魔法）＋ポロム（白魔法）＋レオノーラ（白魔法）＋ローザ（白魔法）＋リディア（黑魔法）
ジェネレートキャノン	セオドア（たたかう）［装备剑或枪］＋アーシュラ（けり）＋ルカ（とうてき）＋パロム（黑魔法）＋ポロム（白魔法）
最终幻想	セシル（たたかう）＋ローザ（白魔法）＋カイン（ジャンプ）＋リディア（黑魔法）＋エッジ（なげる）



杂志库 ZAZHIKU.COM

春光明媚的四月本是赏樱的好时节，如今却因为无情的天灾而被蒙上了一层阴影。纵然生活因此被打乱，但我们依然抬头挺胸，继续笔直地向前迈步。樱花还是在那里娇艳地绽放，希望还是在心中默默地燃烧，属于自己的明天终究会来。

东瀛采风

樱花绽放 四月物语

春天是百花开放的日子，说到日本的花就自然不能不提樱花。樱花属于蔷薇科，品种繁多，原产于北半球温带环地区，现在世界范围内都有种植栽培。在日本，樱花有将近 200 个品种，可谓不折不扣的樱花之国。春季开放的时候樱花会由浅变深最后凋落，整个花期大概只有两个星期。可以说是一边开放一边掉落。在日本人看来有一种凋零之美，深受喜爱，樱花也逐渐成为日本文化中最重要的符号之一。

[文：奈落]

樱花与人

樱花是日本的国花，也可以说是日本的一个重要象征。有很多人说：樱花代表了日本人的价值观，即是“在生命中最辉煌的瞬间凋落”。日本人认为这样是一种无上的美，从而迷恋樱花，崇尚樱花。这是一种广泛流传的说法。还有一种更深层次的解释：樱花是一朵小小的花，单独看一朵的时候并算不上多美，但是大片的樱花如雨般零落，走在樱花树下，仿佛世界飘满了樱花雨，这种美，亲眼所见之人必会无比震撼。日本人看到这样的景象就想到了自己——在集团主义至上的日本，个人的存在感是被压至最低的。然而通过个体的努力，集体和社会就会变得极为强大。大片樱花凋落之美让日本人想到自己仿佛是其中一朵微不足道的樱花。

这些解释让樱花充满了魅力，也给樱花赋予了一种神秘的精神色彩。不过要我来说的话，恐怕只是偏巧赶上日本的樱花比较多，再加上这种花确实美丽，日本人才人为地赋予它很多精神意义，令其非凡。日本最古老的歌集《万叶集》中有描绘樱花的诗句。但是那时候似乎受中国的影响，梅花更为风雅人士青睐。例如《万叶集》中，描绘樱花的诗句仅有 44 首，梅花却有 118 首。后来因为废除遣唐使加之唐朝灭亡，唐文化对日本的影响渐衰。到了平安时代，樱花渐渐成为日本人最喜爱歌咏的花了。日本人是一个崇尚“物哀”的民族，喜欢追求一种悲剧感，再加上外国人也热衷于将日本神秘化甚至妖魔化，才造就了今天很多关于日本文化的“神秘解释”吧。





樱前线

由于日本是一个狭长的岛国，从上至下跨越很多纬度，所以温差形成了樱花在日本列岛的开放顺序不一。一般来说，与回暖的顺序一样，樱花开放的顺序也是由南至北的。再加上樱花的花期很短，日本人把这个从南至北开花锋线称为“樱前线”。不少电视台的气象预报节目到了春天就开始向全国人民播报樱前线的动态了。掌握樱前线的人们可以由此制定旅游赏樱的路线。更有一些狂热的樱花爱好者，从南至北跑遍整个日本就为了多欣赏几天樱花。


■染井吉野樱


■八重樱

樱花的种类

樱花种类繁多很难分类，简单地说日本 80% 左右的樱花都是染井吉野樱，也就是平时见到最多的“东京樱花”，淡淡的粉色小花典雅而惹人爱怜。其他的还有传说中的八重樱，别名又叫丹樱，边缘锯齿，和一般的五瓣樱花比，八重樱的花瓣有多重，显得华丽迷人。还有一种常见的非常美丽的樱花叫枝垂樱，这种樱花树木巨大，枝条如瀑布般垂下。若是在夜晚看去，淡粉色的花之瀑布从天而降，在夜空中熠熠生辉，美得令人窒息。


■枝垂樱



COLORFUL SPACE

多边共享

汇聚游戏世界别样的精彩



《植物大战僵尸》桌游版

脆薯条提供

多边趣闻



说起《植物大战僵尸》(Plants vs. Zombies)这款风靡全球办公室的益智策略类塔防游戏，相信各位玩家一定不会陌生。

而近日，Screenlife 公司与 PopCap Game 公司合作，将于 2011 年秋季推出《植物大战僵尸桌游版》(Plants vs. Zombies THE BOARD GAME)。这为那些偏向于面对面进行游戏的玩家提供了不一样的乐趣和选择。

据了解，这款桌游是一款版图卡片策略游戏，可供 2 至 4 人同时进行游戏。它包含了 80 张僵尸卡，40 张植物卡，以及一张硬纸版图，用以摆放植物卡和僵尸卡。它不仅拥有与 PC 版相似的策略性，还可以通过破坏草坪等手段达到扰乱对手的目的。新颖的玩法使得《植物大战僵尸桌游版》相比起电子版而言更具有的对抗性、策略性和游戏性。

你是要做向日葵、大坚果、豌豆射手？还是想扮演路障僵尸、舞王僵尸、亦或是传说中的“大波僵尸”？假如你已经玩腻了和 AI 较劲的电子版，那么和亲朋好友来一场面对面的《植物大战僵尸桌游版》相信会给你带来更多新鲜的体验！



斗血沸腾！斗剧 11《超级街霸 4AE》预选即将开始

奈落提供

多边趣闻

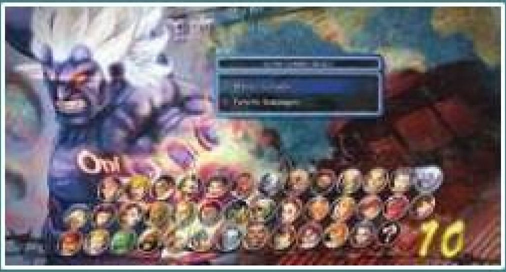


虽然受到地震、海啸、杀意隆诞生、真豪鬼觉醒等等天灾人祸的影响(后两个……大概算人祸……)，但是，斗士之血不会因为这点小问题而沉寂！斗剧 11《超级街霸 4AE》项目的预选赛将于 4 月 29 日开始正式进行。

顾名思义，这次预选赛使用的版本是《超级街霸 4AE》，已经比了两届的《街头霸王 4》终于推出了历史舞台，从此我们可以告别“沙豪隆黄”时代，进入新的“阴阳飞”时代！

具体来说，这次的比赛还是采用组队战的形式，决赛共有 32 支队伍，日本本土 19 支，当日预选 2 支，海外共有 11 支队伍可以参加。在此，希望国内能够多分到几个名额，也希望有资格去日本比赛的选手能够发挥出实力取得好成绩。





疯帽子米奇老鼠

雷电提供

多边模型



相信很多读者对 MEDICOM TOY 这个公司比较陌生吧。它可是由创始人赤司龙彦于 1996 年在东京创立的玩具公司，如今已经成为全球知名的玩具生产商了。MEDICOM 旗下的产品只要是来自各种卡通动漫和影视剧中，而且每一种都制作精良，在业内一直拥有良好的名声。2001 年 8 月推出的 BE@RBRICK 系列玩偶让这个公司在潮流界也拥有了很高的人气。

今天要为大家介绍的是 MEDICOM 最新推出的疯帽子版米奇老鼠。相信各位看过《艾丽丝梦游仙境》的读者对强尼·戴普的出色演技记忆犹新吧，尤其是他那疯疯癫癫的气质。而这款米老鼠也饱含了疯帽子的神韵，再加上 MEDICOM 出色的手工工艺，以及一身色彩斑斓的服装，就算是没有任何可动元素也一定会吸引许多迪斯尼粉丝吧。



男子盗棺偷掌机被捕入狱

星夜提供

多边趣闻



平常与游戏有关的犯罪报道不少，但是下面这则报道却有些诡异，更加有点不可思议。

据报道，美国宾夕法尼亚州 Mentacle 市的 37 岁男子 Jody Bennett 从一个少年的棺材里偷走了陪葬的一部 GameBoy、一部 GameBoy Light 和 3 张游戏卡带。该名少年名为 Bradley McCombs，在去年圣诞节的一起车祸中不幸丧生，享年 17 岁。因为少年生前热爱游戏，因此父母将其最喜欢的 GB 掌机放在棺材里作为陪葬，没想到棺材摆放在殡仪馆时，被 Bennett 发现了里面有陪葬品，于是便顺手牵羊，把这款值不了几个钱的老掌机给偷走了。

Bennett 的偷盗行为后来被发现，并被警方带走。经调查，该男子有吸毒史，曾有过多起故意破坏行为与偷窃行为，以及酒后驾驶与吸毒后驾驶等行为，加上这次性质恶劣的盗棺行为，他将可能被判处半年监禁。

杂志库
ZAZHIKU.COM

眼镜厂与《EVA》的合作

铃提供

多边趣闻



▲ JINS 之前与《海贼王》的合作。

这里说的眼镜厂可不是做《超级机器人大战》的那个“眼镜厂”，而是日本知名品牌 JINS。JINS 品牌的眼镜产品一直以简单大方的造型和亲民的价格吸引着固定的消费群体，在日本有着不俗的人气。而 JINS 与动漫合作推广产品已经不是第一次了。

早在去年 JINS 就曾与《海贼王》合作推出过眼镜而大受好评，如今 JINS 又把新的合作伙伴瞄准了在日本同样具有很高人气的《EVA》。

JINS 发售了《EVA》中绫波丽，碇真嗣，渚薰，真希波，式波 5 个人气角色的五款眼镜，每款各有三个颜色。售价仅 4990 日元，不到一张正版游戏的价格确实感觉超值。

现在，厂商与动漫之间的合作也是越来越频繁，靠着知名动漫游戏作品而为产品打造人气已是厂商们提高销量的不二方法。不少厂商比起选择明星代言，更愿意与这些人气虚拟角色合作。看来今后越来越多的合作产品推出是早晚的事。





索尼在线游戏节

纱迦提供

多边趣闻


▲ COSPLAY 已经成为各大展会必不可少的环节。SOE 开发过一款星战游戏，因此星战人物特来“砸场”。

一年一度的索尼在线游戏节（SOE FAN FAIRE）今年将于美国西部时间 7 月 7 日至 9 日在拉斯维加斯举行，现在已经开始销售门票。索尼在线游戏节是由 SOE 举办的与玩家交流的活动，在活动中，玩家不但可以和游戏制作人近距离交流，还可以现场体验 SOE 的新游戏，而更值的是参加者可以获得一大堆礼品。而在索尼在线游戏节上拿到的礼品比东京游戏展这种展会要贵重得多，除了纪念品、小工艺品这些常见东西，还有 T 恤、点卡、游戏扩展包等等一大堆好物。拿今年来说，只要购买了套票的玩家就可以获得“《无尽的任务》系列”的扩展包以及游戏专属道具，这还不算其他小礼品。

不过送的东西很值，那么门票自然不便宜。今年索尼在线游戏节的单日门票售价为 39 美元，三日套票售价为 119 美元。很多礼品都是套票用户才能拿到的。尽管门票如此昂贵，但对于 FANS 来说自然很值。今年的举办场地是拉斯维加斯的巴利酒店，除了能拿到诸多礼品之外，酒店方面还会提供丰盛的美食，让玩家吃好喝好玩好。

但需要注意的是，这个游戏节是由 SOE（Sony Online Entertainment）举办的，而不是 SCE，会上只会展出与 SOE 有关的游戏。SOE 主要是开发在线游戏的，而且 SOE 开发的在线游戏也不是《杀戮地带》、《抵抗》、《小小大星球》这些游戏，SOE 的代表作是《无尽的任务》两作以及《DC Universe Online》。对于国内玩家来说还是有一定距离的。

May'n 亚洲巡回演唱会赠票活动开始！

即将到来的五月，有着“银河歌姬”美称的 May'n 将再次来到中国，分别于上海和广州举办两场个人演唱会，相信不少感兴趣的 FANS 早有耳闻。为了让更多的 ACG 同好有机会近距离接触这位人气歌姬，UCG 和《掌机王 SP》将会送出 6 张免费门票（仅限广州站）回馈读者，有意参与者前往不要错过这次难得的机会！



▲ May'n 写下对中国歌迷们的感谢。

突如其来的日本大地震让人非常牵挂，May'n 亚洲巡回演唱会主办方第一时间收到了来自日本的消息，May'n 感谢中国 FANS 们关心日本灾情，称本人以及事务所相关人员并未在之前的日本地震中受到伤害。虽然当前在日本的演出计划被取消，但五月在中国上海、广州站的演唱会将不受影响。她感谢中国 FANS 们对日本地震的关心与援助。

参与方式：将本页左下角的抽奖印花剪下，贴至信封背面并寄至：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱《游戏机实用技术》杂志社（邮编 730000），我们会抽取 6 名幸运读者并以电话方式取得联系并确认。请务必保证提供您的准确电话联系方式，并确认 5 月 15 日演出当天可以自行前往广州观看演出。所有赠票将于五月上旬寄出。

活动截止时间：2011 年 4 月 31 日截止（以邮戳为准）

※本活动最终解释权归《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》以及广州市源子文化传播有限公司所有。

May'n 亚洲巡回演唱会

广州站：
时间：5 月 15 日 晚上：7：00
地点：广州蓓蕾剧院（东风西路广州市少年宫内）

上海站：
时间：5 月 13 日 晚上：8：00
地点：上海商城剧院（上海南京西路 1376 号）

杂志铺 ZAZHIPU.COM

UGEE友基

友基特约绘画小教程 ——《忍者》

作　　者：Hint Lee（李鸿轩）
使用软件：Adobe Photoshop CS2
使用设备：友基漫影1000L数位板

很高兴和大家分享这个教程，今次教程的内容是模拟游戏的人物设定。由于篇幅有限，这次我将以人物头部的刻画为例来进行重点讲解。首先看下完成图吧！



1. 线稿阶段，尽量细致一点，好的线稿可以让最后深入刻画轻松很多。这里我用的是PS里自带的圆形笔刷。

笔刷：



2. 基本着色，先大概安排好不同区域的颜色，然后使用“色相/饱和度”工具将颜色调整到满意为止。



3. 定下光源方位，开始刻画物体灰面区域。



4.　新建一个图层，属性设为“柔光”，选用主光源的颜色，大致刻画受光源影响的部分。

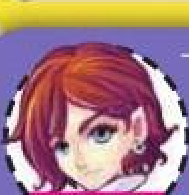


5. 新建图层来刻画明暗交界线部分，这一步要多考虑明暗交界线的虚实，营造好人物的立体感。



6. 最后深入阶段，细致刻画人物的高光部分，推敲受光最强烈的地方，大功告成~





奈落提供

CBS 春季新剧《混乱特工》特工们的黑色幽默

多边影视

今年春季美剧的流行趋势就是“混沌”，各种类型的剧集百花齐放。尤其是新片方面，科幻、罪案、阴谋论、魔幻史诗、翻拍剧、衍生剧……仿佛今年整个春天的欧美新剧就没有一个固定的流行趋势。

在这种背景下，CBS推出了一部特工题材新剧，名为《混乱特工》(CHAOS)。提到特工剧你会想到什么元素？身手不凡、来去无踪的俊男美女摆摆造型拯救世界？还是叛逆的独行侠对抗无影组织？再不然就是失忆啊，叛逃啊啥的？这些元素显然都已经用尽了，表现良好《尼基塔》除去美女元素加之比较精彩的动作戏的话，主线部分也显得有些缺乏新意。然而这部《混乱特工》可谓剑走偏锋，描绘了一群与特工身份违和感极强的家伙们，联手对抗中情局官僚主义和职场战争，顺便执行危险任务的故事。

这个特工组在臃肿的中情局根本不受待见，基本上就是出于被废除部门的边缘。这个部门的四位特工也是让人一头雾水：身为间谍特工，竟然性格耿直的纯洁善良主人公、给人大学教授感觉的理论派领导、玩世不恭的苏格兰人，还有最搞笑的大叔——神经兮兮，怎么看都像中小企业里窝囊又聒噪的会计大叔，却是一位被称为“人间兵器”的近身格斗专家……别看这几位违和感强，但是剧情中的特工谍报桥段一点不少，打斗、潜入、诡计都还算有板有眼，但走的风格绝不是摆造型或者个人英雄主义，而是更接近现实的路线。本剧中充满了黑色幽默，把特工这个神秘职业的无奈和朴素的一面呈现给了观众，不少地方让人捧腹不已。



▲几个特工性格各异，想必会给观众带来惊喜。



▲虽是特工题材，本剧却增加了几分新意。

如果你厌倦了形式感很强的特工剧，这部《混乱特工》很可能是休闲佳品。

May'n亚洲巡回演唱会（广州站）
抽奖印花

杂志库
ZAZHIKU.COM



天气开始转暖，传说中的“春困”正在苦恼不少学生族和上班族。大家不妨适当增加户外活动，说不定运动可以使人意外获得精神哦。本期自由谈是一篇《真·三国无双6》的角色形象漫谈，作者引经据典，谈论了自己在三国人物角色设定上的想法，喜爱历史的玩家可能会觉得有趣。春天是一个有故事季节，你是否有想要与大家分享的故事呢？自由谈信箱 tt@ucg.cn，期待你的声音！

漫谈无双形象与历史形象

其实不少无双党玩的不是模组，而是代入。如果那个人不叫张飞，不叫曹操，那个战场不叫赤壁，不叫官渡。也许你压根就不会去屏幕里挥汗如雨地割草。所以无双形象才是真正卖点。究其源头无疑是三国群英的历史形象。值得惊喜的是，6代的无双形象与历史形象契合之处真就不少。些微的改动中亦大有文章。蕴藏其中的秘密也许就预示着无双今后的发展方向。本文内容取材以三国志(裴注)为准，主要就旧人中形象改变较大和新人中争议较大的角色做一下小小的介绍。那么，开始咯！

作者：奶茶122

魏篇

“矮个子的曹操”：“鞭挞宇内（陈寿语）”的魏武在过往的作品中一直高大威猛。而其真正形象却如《魏氏春秋》语，是“姿貌短小”。1米72的刘备三国志都记录了身高。而伟光正的曹总居然给避讳避过去了，足见史载不是空穴来风。说来还有个典故：曾有匈奴使臣来访，曹操自认形象“不足以雄远国”，便让相貌堂堂的崔琰着王服接见。本人则执刀侍立胡床边假充护卫。使节觐见后回到馆驿，曹操派人追问：“大使觉得魏王如何？”，匈奴人答“魏王雅望非常，然床头捉刀人，此乃英雄也”（这是捉刀人的最早出处）。因此《魏氏春秋》在“武王姿貌短小”后还接了句“神明英发”。



曹操无双形象的高大，乃是站在他事业的肩膀上，而6中的人设因普遍采信正史，故而曹操的海拔便悄然被削低了（可对比前几代CG图），尤其在魏国一群虎狼之将中尤显中庸。但这样就难住曹总了吗？不会的。正如诸葛亮感叹的那样：“曹操智计，殊绝于人”。所以6中的曹操经常赖在马上不下来。危难时刻永远有人宁可步行也要让曹总呆在马上。以始终维持形象的高大。而最常见的参照物就是夏侯渊&夏侯惇兄弟。说起来这是对印象错位的兄弟，不少人也许认为惇比渊厉害，恰恰相反，夏侯渊跟从曹操疾荡中原，后更独领一方重任，踏平关西。曹操壮谓其“虎步关右”，岂是浪得虚名？而妙才荣耀之时，东尼还在战壕里率领士兵背沙袋填土壕。但到了无双里。东尼凭借一副酷毙的眼罩赢得无数同人女的尖叫。而妙才却因杯具的结局总被描述成缺心眼，实在太不公平了。其实东尼的眼罩他本人并不喜欢，这事还上了魏国官修史书，魏略。据载当时夏侯渊与敦俱为将军，军中称敦为盲夏侯。“惇恶之，照镜恚怒，辄扑镜于地”。可见东尼确实早生了1800年。凭他的眼罩，要换在今天，照镜子生气到摔到地上的也许是我了；除却夏侯氏亲信，曹家将一哥其实还数曹仁子孝。他最代表了曹家将的特点：沉默，威猛，稳健。可惜由于魏人推重五子，曹大司马便只好被尘封在角落里，而且曹仁在6中更像乌龟了……噢不，更像玄武了（汗）这个造型其实是有来历的，因子孝曾在赤壁与樊城之城中，面对周瑜和关羽两个强攻。真正守到了最后一刻。不仅将周瑜打成重伤，而且间接使关羽身死国灭。从此铁壁便成了游戏中子孝的固有技，所守亦成为魏荆襄防线最坚固的盾牌。

而曹营里除却诸曹夏侯姓将领，地位最高的便是“五子良将”。其中最给力的莫过张辽。《傅子》有一段评价：“曹大司马之勇，贲育弗如也，张辽其次焉。”。6中的张辽可谓猛得一塌糊涂，简直佛祖保佑外加人品爆发。不仅风头直逼五子之首，还有“三英战张辽”的浓重戏份，叫人瞠目结舌。然而此处虽属虚构，但逍遥津率800敢死击溃孙大帝10万大军却是史实。此役中，冲入敌阵的张辽还大呼自名。吴人望风披靡。曹丕后征吴时仍赞其“令吴人至今夺气。”而曹操路过张辽战处时，亦匹马徘徊，感慨良久。自文远镇合肥，终其一世。吴人不敢北去半步。即便孙权北征，听闻张辽抱病典军，均吓得不敢下船而语敕诸将曰：“张辽虽病，不可当也！”。足见文远的霸气一定是霸王色的！俱时与张辽齐名的，惟有张郃。张辽守东线，张郃守西线，而真正的儁乂与无双形象一样，以犀利巧变见称。记得弃袁归曹之日，曹操曾高兴地执其手谓众人曰“这就是我的韩信啊！”，可谓足见信重。

而蜀国自刘，诸葛以下无不忌惮张郃。定军山刘备斩夏侯渊后便仍不满足。语谓诸将曰“当得其魁，用此何为耶！”。可见其心中儁乂便是魏将魁首。可惜儁乂一生缺少的却是运气，最后在追击中为诸葛亮射中脚踝，重蹈阿喀琉斯的覆辙。实在是命不好。而说起命，魏国倒真有几个命好的，第一个就是6中的“阿拉伯人”贾诩。正史中这家伙是个职业化到家的谋士。和这个包头的雇佣兵造型倒是蛮搭；只负责为雇主画策。立场的正邪，后果如何他全然不管。造成李傕郭汜血洗长安城的是他。帮曹操破马超的也是他。但凡出于职业道德行事时，他就是没底线的。难怪6中拿个钩镰做着忍者般的勾当（中指）；这第二个命好的，便是曹丕。他的无双形象倒与历史形象颇多相似。都是高贵中透着阴险，格调中隐现狭隘。有个比李刚更牛的爸爸不说。还娶了个让弟弟惦记了一辈子的“洛神”（即甄宓）真是可恶！噢不，是可羡。

据载一次曹丕与当时著名的剑术家邓展喝酒。酒至三巡便侃起击剑理论。曹丕擅文，邓展说不过他。二人便比起剑来。结果曹丕四次击中邓展手腕得分。令旁人错愕不已。6中双剑的造型想必出处，便在这里吧。

本栏目文章仅代表作者个人观点

杂志库 ZAZHIKU.COM

蜀汉篇

关键词是“汉风”。季汉的第一名便是刘备了，而提玄德就得提曹操。曹操的敏锐与眼光高众人皆知。翻遍《三国志》，被他赞过三次且两次与自己并列的却只有刘备。《三国志》中提曹操叫“武帝”，“武帝姓曹，讳操”，提刘备叫“先主”，“先主姓刘，讳备”。孙权则是直呼其名“孙权，字仲谋”，此一处便可见三主在史家之地位。6中刘备的形象藏有四处典故。首先，刘备是披硬铠的，这便与曹操不同。裴松之注引《江表传》关羽与鲁肃的对话中有一句便是赤壁之战中左将军（刘备）“披坚执锐，寝不脱介”。便暗示了刘备是战场上摸爬滚打出来的武将而不是运筹于帷幄的文士。其次是“下巴溜光”。所谓“先主无须”，亦是三国志蜀书明文记载，说来奇怪，正史上刘备确就是不长胡子的；第三，头顶白旄。“白旄”就是用白牦牛毛编成的白色盔缨。而白旄兵史上是先主帐下最精锐的近卫军团。夷陵之战数百白旄兵就挡住了陆逊的数千追兵。所入无不是身经百战的老兵痞。加之先主是编织业出身（后编织业奉刘备为祖师爷）。据鱼豢的《魏略》记载他闲暇常拿起牦牛尾巴搞编织，孔明还亲眼目睹过。白旄兵的盔应该就是先主所编。（是否想起了“黄金甲”？）而白旄就是刘备所在中军的标志；诸葛亮掌权后，诸葛瑾曾去信与亮论及在白帝守卫的蜀军时甚是轻视。亮却答曰”兄嫌白帝兵非精练。（陈）到所督，则先帝帐下白毦 ，西方上兵也。”这便是6中以白旄佩饰的出处了。第四，腰带。汉的象征色是酒红。为了彰显宗室身分，刘备当然便戴了个红腰带。（其实蜀汉势力的象徽色才应该是红色）。此四处设计足见制作组采信正史的决心。那么其他人有没有这些小秘密呢，有。蜀汉第二位——诸葛亮。6代的孔明区别以往的显著特征便是由奶油小生蜕变得雄气逼人。彻底脱离了演义。而采信了《三国志》中“逸群之才，英霸之器。身长八尺，容貌甚伟”的雄性形象。事实上在三国时期惟一在权力能媲美曹操的只有孔明。也只有这个形象才配得上数出祁山，“关中响震”的威名。不仅如此，6中孔明著金冠银簪，素袍皂靴，一派汉官威仪，另一处夹带文章则是服装。



显然，孔明与月英穿的是情侣装。而原先给孔明佩载的八卦图在本作却成了月英的项坠。八卦在秦汉时是科学的代名词。相传孔明的木牛流马等诸多发明便是从月英处得授。《三国志》裴松之注引《襄阳记》则说：“黄承彦谓诸葛孔明曰：”闻君择妇；身有丑女，黄头黑色，而才堪相配。”。《三国志 诸葛亮传》正文载孔明死后，司马懿案视蜀军大营后慨然叹曰“天下奇才也”。既然亮是“天下奇才”。那“才堪相配”的月英自然也差不了。武候祠便有黄月英的专堂。上书“智慧贤淑”，可谓名符其实。然无双的月英发色倒是采信正史（黄头），但肤色却该是类祝融的（黑色）. . . 算了，“人有梦想不是罪过”（香吉士语），还是活在梦中吧。而情侣档2号便是刘禅与星彩了。每次都被电视剧丑化得令人发指的公嗣终于找回了些许尊严（表情很慈悲啊……）。而关于刘禅的形象，诸文却鲜有提及。有人说光荣美化了公嗣，其实恰相反，6中的公嗣才算初次采信了正史呢。其实对他的性格，蜀汉大臣本是早有过讨论的。

据《三国志 蜀书 郤正传》和《孟光传》记载。大臣孟光曾找到太傅郤正问到刘禅品性。郤正答曰：“奉亲虔恭，夙夜匪懈，有古世子之风；接待群僚，举动出于仁恕。”即说公嗣对长辈还是蛮孝顺谦恭的，刘备生了病，公嗣日夜在身边守候。很有先秦时储君的风范；接待百官时态度谦和，性度宽容，小过皆不责咎。常有人说刘禅是智障，其实是不懂历史。《蜀书》有一处记载诸葛亮北伐前与刘禅有过一次对话。公嗣便说“丞相南征归来，旅途劳累。宜多加静养。短期内不宜再动兵戈”，夏侯霸远来归国，公嗣领着幼子刘睿对夏侯霸亲和地说“卿父自遇害于行间耳，非我先人之手刃也。”，又说“此子，亦夏侯氏之甥也”意即“你的父亲（夏侯渊）是乱军中临阵殒身，不是我先人（刘备）所手杀。这个孩子（刘睿）也是你夏侯氏的外甥啊”。足见其智商非但不低，处世还有一手。而公嗣对张后（星彩）的痴情也很出名。张飞两个女儿（大小张后）先后被娶为皇后，星彩是其中一个。而且是姐姐过世后娶妹妹，可见相貌应该不差。《无双》中的星彩即是夏侯渊亲妹妹所生。故其在具备美貌的同时，论威猛亦颇有父风。但星爸张飞在6中倒改变不大。而关黄赵马却值得一说：马超一生命运多舛。几欲割据而不可得，皆因其勇武有余而智略不足。在羌胡中虽有强大号召力却适应不了汉人聚居区的政治环境。



6代虽然还原了诸葛亮对其“兼资文武，一世之杰”的评价。孟起却仍在47岁正当年时英年早逝。据《三国志 马超传》记载其弥留之际只留下了一封措辞极短的信：“臣门宗二百馀口，为孟德所诛略尽，惟有从弟岱，当为微宗血食之继，深托陛下，余无复言。”刘备读毕亦深为动容，对马岱颇为照顾。刘备死后，马岱亦数从诸葛亮北伐。亮死时凭追斩魏延平定杨魏争权之乱以为功，以此显名。而6代中二人相貌明显具有西域人特征（马超确有羌胡血统），装扮也很有中亚特色。而据经考证，马超的后人经中亚流落到亚美尼亚，其后裔”马米科尼扬“还帮助当地人推翻了暴政统治，成为了亚美尼亚妇孺皆知的民族英雄。至今在当地仍树有其骑马扬戈的铜像；但和马超相反，关羽则没那么幸运。史上的关羽与6代中一样，纯粹的汉将风格。不仅留着汉代的披肩全发，且着皮牟插发簪。据《吴书 吕蒙传》，吕蒙对关羽的形象曾有评价：“斯人长而好学，梗亮有雄气”。然而生前威风凛凛的关侯身后却令人唏嘘。据《吴历》载：“权送羽首于曹公。以诸候礼葬其尸骸”。可谓赢得了敌人的尊重，可却无法护佑子孙。据《蜀记》载：“庞德子会，随钟邓伐蜀，蜀破，尽灭关氏家”。关羽后代尽为庞德之子庞会所灭。而关羽的长子关平（正史中不是义子）亦随父遇害。然而千年以后，在老对手孙权的故乡富阳却建起了一座关帝庙，其间一副对联颇壮人胆气：“此吴地也，不为孙郎立庙。今帝号矣，何须曹氏封候?”可叹亦为可敬。

接下来就要说中日两国民间最为推崇的三国人物——赵云（另一个是诸葛亮）了。俗话说云从龙，虎从风。云浮荡于天，故子龙的衣铠独与蜀汉众人不同。舍绿而为蓝底白云。诸葛职为丞相，丞相之责在于“协率百官，调和阴阳”，故孔明衣衫为白底黑云。野史记载赵云“肤若凝脂，身经百战而无一处创痕”。可见其军人素质之高。然而据《云别传》载，赵云真正的闪光之战却不是在长坂，而是在汉中以少数兵力击溃曹操西征先锋的一场遭遇战。翌日刘备赶到前线，视察昨夜战处。叹曰“子龙一身都为胆也。”此即为“一身是胆”的最早出处。

杂志库 ZAZHIKU.COM

东吴篇

先说吴的象徵为什么是虎。出处有二，先说孙坚，关东军讨董。义军中追击最积极的便是曹操与孙坚。而以孙坚的战斗最为给力。董卓的西凉兵本不弱。他也根本瞧不起天天“置酒高会”的联军，却被孙坚确实地打怕了。还主动来套近乎求和亲。被孙坚一口回绝。后来撤回袁营时，孙坚便因暴烈悍战的作风从此人称“江东猛虎”。6中孙坚与刘备同披硬铠。亦昭示他的武将出身。冲冠的白发则昭示着性格的暴烈以及年宦的丰富。出处之二则在孙权：孙权不及弱冠便接班掌权。旧臣宿将多有不服。当时便有散伙的苗头。未成年的孙权在硬撑局面的同时，心理压力很大。为震摄老臣宿将，彰显自身魄力与威严，也为发泄压力。孙权便常带着骑从射虎，并以亲手击杀猛虎为乐，孙权本人也是被喻作老虎的。



据《三国志吴书 朱桓传》载，部将朱桓要回荆州公干，临行前向孙权提出个要求。内容就是要摸摸孙权的胡子。孙权痛快应允，身体前倾越过桌子。朱桓认真地一边摸着孙权胡子一边感叹说“此真可谓捋虎须也！”真实的孙权“便马善射”，比6中的形象更懂武功，手段也要狠辣得多。尽管制作组并未改变无双中吴国一直作为原创温床这一既定方针，但6代却扣中了正史中仲谋“成长”的主题，亦是颇有深意。事实上孙权的最大问题就在成长。过早的接班和势力的单薄令他的成长起初非常被动。而6中恰恰是讲述他成长的过程。其间还有个花絮：据《三国志 吴主传》记载，孙权的长相是“紫髯，宽颐大口，长上短下，自有精光”。即胡子是紫色，（眼睛不是蓝的，别怀疑血统），上身长下身短，脸颊方嘴巴大，眼睛迥迥有神。

一次孙刘联盟缔结盟约，这个长相还把身为河北人的刘备惊得够呛（赤壁之战前，孙权是“宿服仰备”的——《蜀书 诸葛亮传》）。回来后便对近从说：“孙将军长上短下，其难为下，吾不可再见之”。可见刘备这条“龙”亦是被“虎”吓过的（笑）。而在孙权成长过程中帮过大忙的则是无双中的两个哥哥，两个女人，和两员爱将。两个兄长，即是孙策和周瑜：说起来，策瑜配是无数同人女的梦想吧……史上二人确是奠定江东基业的美男双璧，又都娶了江东最漂亮的女孩为妻。孙策骁果独断，周瑜儒雅进取。正史中的孙策与6中的周瑜一样揉和了柔美的外表与勇猛的身手。二人都是少年英雄，不幸的是也都短命。虽创业只有屈指数载，留下的遗产可不小，孙策短短数年便打下江东，除陈登外再无敌手。而周瑜临死前还在念念不忘吞刘夺蜀全据长江。可叹天不遂人愿，令英雄壮年折戟。此悲也夫，命也夫！

两员爱将，则是吕蒙与甘宁。子明曾是东吴大都督，从小便是积极投身功名的童子军。后来孙权巡视诸军，因表现抢眼赢得了好感。从此作为孙权的爱将跟从征伐。本来子明大字不识一个。写信常须人代笔。后来在著名的“孙权劝学”后凭借自己的悟性日益精进，一袭荆州时成功谲了零陵太守赫普，二袭荆州干脆忽悠了关羽和南郡全体军属。亦可谓学有所成。无奈子明亦无法摆脱大都督短命的诅咒。亦为早夭。身后留下了孙权的著名评价“鸷鸟累百，不如一鹗”。6中子明面庞沧桑，姿态果毅诡谲，是个人最满意的形象之一。而与子明的沉稳相反的则是甘宁的喧哗上等，甘宁说起来与前田庆次颇为相似，皆是少时游侠习气，放荡无度。带一群少年身着奇装异服四处行劫。据《甘宁传》载，兴霸喜好佩铃，每驱驰游猎，铃声响彻远近，又为人骁果。百姓但闻铃音便都纷纷避开。由是“铃甘宁”的名声不径而走。这即是6中“铃甘宁”的出处。然而吕蒙与甘宁本是不睦的。《江表传》记载了一件事，甘宁与厨房的一个少年有矛盾，欲杀之。少年惧而投吕蒙，吕蒙亲自当和事佬，在甘宁承诺不杀后将少年还给甘宁。甘宁却将少年绑在树上亲手射杀。吕蒙听闻大怒，召集军队便要攻灭甘宁。在吕蒙老母的劝说下，吕蒙主动找到甘宁，在船边喊道“兴霸，老母请你吃饭。快上船！”甘宁听罢惭悔痛哭，向吕蒙道歉。从此二人结为好友。是不是很有趣呢？接下来是影响孙权的两个女人，也就是孙夫人&步夫人。论身份，前者为孙权妹（即孙尚香），后者为孙权夫人。论性格，两人正相反。孙夫人“才捷刚猛，有诸兄之风，身边侍婢百余人，皆亲自执刀侍立”。步夫人则“性不妒忌，多所推进，故久见爱待。权为王及帝，意欲以为后”。



孙夫人作为江东第一小姐，荆州第一夫人（吕思勉语），本是刘备坐稳荆州后孙权“稍畏之，进妹固好”的牺牲品兼暗探。但孙夫人不管那个。带了很多吴兵在荆州喧哗纵横，仗着权妹的身份常大闹街市，以至“纵横不法”。使诸葛亮等人十分头疼。刘备每进其闺房都“衷心常凛凛”，脊背直冒凉气。可见其威猛不亚于男子。刘备前脚入川，她在后方就劫持了刘禅想要返吴，而孙权也大遣舟船迎妹。足见其骁悍程度！《无双》中的孙尚香一直以来都是武艺有余，刚猛不足。而史载“以美丽得幸於权，宠冠后庭”，“性不妒忌，多所推进，故久见爱待”的步夫人则生前为孙权生育两个女儿，死后与孙权同葬在蒋陵。在6中则脱离了后宫的万千宠爱，一身戎装走上战场。笔者窃以为孙尚香其实完全可以做得骁悍一点。后面跟一群凌厉喧哗的女兵。而步夫人则走蔡文姬路线，也许会更有人气。

结语：篇幅所限，只能滋此而止。《三国志》记述人物多达五百余人。故事精彩纷呈，盖有不得已而无法尽说，也说不完。但6中从正史中日益增多的取材越是一个不可忽视的改变。其实演义作为创作资料的材料库已愈发显得瓶颈。而时代的跟进也让群众不再满足于脸谱化的角色塑造，而锐意于了解历史上作为“人”的这些血性男儿／女杰。而正史却真正是取之不竭的创作源泉。这个变化对系列的发展铁定是有利无害的。而未来的“无双7”究竟会再做哪些设定上的改变呢？臆测无用，就让我们拭目以待吧！

杂志库
ZAZHIKU.COM



特别企划 SPECIAL FEATURE

玩电影 VS 看游戏 2011

文 天骄　美编 木仙

如今，随着电视游戏产业和电影产业的不断发展，两者的界限也越来越模糊，游戏改编电影，电影改编游戏成了当下的时髦。暂且不论改编出来的产品素质如何，光凭自身的号召力，在商业上来说是绝对能成功的。比如《星球大战》系列”，随便一款游戏，只要游戏名里包含了“Star War”这两个单词，那销量就是以100万起步的；再比如每况愈下的《生化危机》电影系列，甭管有多烂，也甭管我们承认与否，它就是能吸引这么多观众进电影院，这还没说服力的话，看看这个系列都已经拍到第五部就知道它有多成功了吧。2011年到目前为止，虽然我们在电影院里面围观了美国大兵大战外星人，去电子世界里面感受了未来的科技感，但真正给力的电影还没有上映。今天就由天骄我来为大家介绍一下，作为一个游戏迷，你不能错过的10部电影！别忘了是和游戏沾边儿的哦。



里约大冒险（Rio）

上映时间：2011年4月8日



这是由打造“《冰河时代》系列”的蓝天工作室推出的最新作品。电影已经上映，从目前的反馈来看，影片相当成功。在这里不得不赞一下蓝天工作室对动物角色的刻画。

影片讲述了一只刚在巴西出生就被走私到美国的蓝色金刚鹦鹉，之后被一位名叫琳达的小女孩儿收养着。在她家中那安逸舒适的生活让它忘记了如何飞翔，并且它一直坚信自己是世界上惟一一只金刚鹦鹉了。不过一天它偶然得知了在遥远的里约热内卢还有另一只金刚鹦鹉存在，而且是只雌的！它为了寻找自己的同伴而毅然决定返回自己的家乡——巴西。在这里它真的见到了那只美若天仙的同类，哦对了，她叫珠儿。不过我们的女主角可不喜欢这只宅在家很久的笨鸟。我们可怜的主角得想方设法赢得美鸟的欢心，以及对付那些坏人的追捕，大冒险就此开始了。

本片对里约热内卢的刻画非常非常到位，我相信各位在观影后都有想去巴西好好旅游一次的冲动。影片中场景非常绚丽，而且音乐也热情奔放；虽然是动画电影，但是动作场面依然非常激烈，而对两只鸟之间的爱情的刻画也是唯美得令人动容。《愤怒的小鸟》中的鸟儿们在影片中也有精彩的表演，这也是这些愤怒的小家伙们的荧幕处子秀，非常有趣。本片的另一大亮点在于配音阵容的强大，凭借《社交网络》被广大影迷熟知的杰西 · 艾森伯格与今年奥斯卡女主持安妮 · 海瑟薇都为影片献声，海瑟薇还表示能够加盟此片“感到非常荣幸”。总之，这是一部适合一家老小观看的电影，如果你还在为最近没啥好看的电影而发愁，请你看完这篇文章后立马冲到电影院去。



相关游戏 《愤怒的小鸟 里约》(Angry Birds Rio)

对应机种: IOS、Android



《愤怒的小鸟》在征服了全球的掌上娱乐设备后,“魔爪”已经伸向了PC和MAC平台,最近更是登陆了PSN,强劲势头依然没有减弱。当这些小家伙们出现在电影中时,同名资料片的推出就显得那么的顺理成章了。《愤怒的小鸟 里约》比起游戏原作,难度有所下降,愤怒的鸟儿们也不需要再对付那些猪头,而是要去拯救被关在笼子里面的同伴。游戏的界面比起原作有一定的改变,看上去更加美观。当然不变的还是那令人着迷的游戏性。反复挑战达成三星评价是所有此游戏爱好者的必修课,这也无形地增加了游戏时间。《愤怒的小鸟 里约》的素质绝对对得起游戏的大名,以及电影的口碑。目前在App Store的销量排行榜上仍然占据前十的位置,不得不佩服这些鸟儿们的吸金力。



《里约大冒险》(Rio) | 对应机种:X360、PS3、Wii、NDS

游戏已经发售了,同电影一样,这是一款适合全家人一起玩的嘉年华式游戏。本作中收录了数量众多的小游戏,而且跟电影一样,玩家能选择电影中的小鸟们。游戏中的桑巴风情十分浓郁,游戏虽然画面不算精美,但玩起来也是欢乐度满点。对于成就饭来说,本作也是绝对值得入手尝试的,因为本作能在15小时左右获得全成就。

功夫熊猫2(Kung Fu Panda 2) 上映时间:2011年5月26日

在上一部电影中,我们傻傻憨憨的熊猫阿波成为了神龙大侠,并且打败了太郎。之后梦工厂接连推出了两个短篇集,分别是《盖世五侠的秘密》以及《感恩节特辑》。这两个故事让影片中的人物更加饱满,也算是为即将上映的《功夫熊猫2》作预热。从目前得到的消息上看,本片讲述了神龙大侠阿波同自己的师傅以及盖世五侠继续维护着山谷的宁静。可惜日子总是不那么平静,因为出现了一个新的敌人——孔雀王。它从小受到父母的忽视,因此发誓长大后要做出一些惊天动地的事来,很多年后它果然拥有了足以毁灭武功,征服世界的可怕武器。要对付这个大杀器,阿波必须穿越时空回到过去,去解开他的身世之谜,这样才能释放自己体内的能量,获得最后的胜利。



从剧情简介上看,《功夫熊猫2》不能免俗地也玩了一把“穿越”,不过这里依然有个看点。“解开身世之谜”,意味着这部电影将揭开“阿波的爸爸为什么是只鸭子”的谜团。相信这也是绝大多数影迷最关心也是最想知道答案的问题。除了孔雀王之外,本片还有其他五名新角色登场,包括占卜羊、雷犀大师、鳄鱼大师、暴风牛和狼王。

这部电影之所以好看,很大一个原因是阿波的配音演员杰克·布莱克实在是太出色了,他真的把阿波这个角色给演活了。我甚至怀疑这个角色的原型就是他本人。除了杰克以外,其他配音演员也都是耳熟能详的大牌明星,安吉丽娜·朱莉、塞斯·罗根、加里·奥德曼、达斯汀·霍夫曼等等,另外除了成龙继续加盟本片外,另一位华裔影星刘玉玲也会为电影献声。



相关游戏 《功夫熊猫2》(Kung Fu Panda 2)

对应机种: X360、PS3、Wii、NDS



前作从某些方面来说还算优秀,比如游戏的画面和音乐都较好,当然也多了几个原创剧情,总体来说不过不失。《功夫熊猫2》的游戏版也会随着电影的上映而发售,对应全平台并不让人感到意外。也许和前作一样,本作会在电影剧情的基础上增添几个不痛不痒的原创剧情。让玩家惊喜的是,X360版居然还对应Kinect,虽然目前还没有更多的情报说明玩法是什么样的,但光是能体感操作就已经够兴奋了,比如操控肥大的阿波打击涌过来的敌人。电影改编游戏我们不用抱有太多期待,只是不要太雷就好了,而本作,我们还得祈祷体感的识别精度能够给力些。



汽车总动员 2（Cars 2）

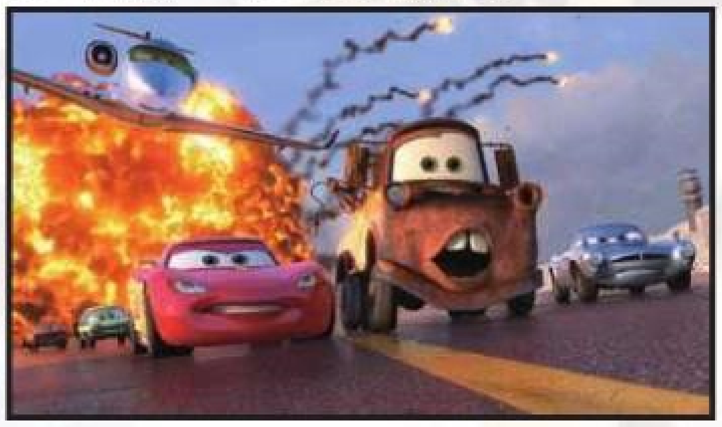
上映时间：2011 年 6 月 24 日



不得不说皮克斯是个神奇的工作室啊，他们的电影从来不雷，而且“总动员”类型的动画电影总是能赚得盆满钵满，名利双收。《汽车总动员》就是其中之一。时隔 5 年后，电影的续集即将在暑期上映。这一集中，我们的主角“闪电侠”麦昆的舞台将会从美国扩大到世界各地，去参加不同的赛事。据本片的导演之一约翰·拉塞特介绍，麦昆将会转战全球五个国家，包括日本、德国、意大利、法国和英国。从预告片当中我们可以看到影片的地域跨度相当大，但是皮克斯近乎完美地把这些城市的特征全部还原。不同的城市当然就会有不同的赛事，影片中包括了 F1 和 24 小时耐力赛等大家耳熟能详的比赛，麦昆需要完成这些赛事来证明自己是最快的赛车。

以赛车为主角的电影，当然少不了“晒车”啦。由于每个城市的赛事不同，影片中也增加了许多新的车辆，比如各式各样的勒芒赛车、F1 赛车，以及如阿斯顿马丁、克尔维特等这些超跑。除了性能强悍的赛车和靓酷到爆的名车外，影片中还新加入了路虎、菲亚特等较为亲民的车辆，也算是满足了不同口味的观众群吧。

除了麦昆的称霸全球的冒险主线外，本片还新增了另一条故事线，那就是人气超过麦昆，傻呵呵的板牙拖车。虽然它不是什么名车，甚至都算不上一辆完整的车，但是由于它的贱格表演让观众对它非常喜爱，皮克斯甚至在 2008 年专门制作了一部名叫《拖车狂想曲》的短片来专门讲它的趣事。《汽车总动员 2》中它无意间救了一位车型为阿斯顿马丁的英国特工，让其他车误以为板牙也是间谍，接着它的麻烦便来了。说到特工，当然就不能缺少动作和爆炸场面了。从预告片来看影片借鉴了许多经典谍报类电影的桥段，因此在火爆程度上绝对有保证。



相关游戏

《汽车总动员 2》（Cars 2 The Video Game）

对应机种： X360、PS3、Wii、NDS







《汽车总动员》当时也是随着电影一起上市，游戏不算简单，每一种车辆的感觉都不尽相同。但是，这游戏可是成就神作！原因就在于游戏里面允许玩家输入秘籍，能让喷射槽瞬间加满，甚至抢跑。按照“电影改编游戏成就一般都不难拿”的定律，本作应该也会继承这一“优良传统”。游戏的品质我持保留意见，但是本作的一大亮点在于，本作的 PS3 版将对应 3D 功能，这也是迪斯尼的首款 3D 游戏，颇有纪念意义。如果你是 PS3 用户又恰巧是迪斯尼粉丝，本作将是证明你忠诚度的不二选择。

哈利波特与死亡圣器(下)（Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2）

上映时间：2011 年 7 月 15 日



去年年底上映的上部可以说是为下部的全面开战作了最完整的铺垫，睡醒后走出电影院时你可以咒骂导演不厚道，但是你不能否认在看过下部的预告片后，依然有去电影院体验魔法世界终极决战的冲动。因为是小说改编的电影，因此我相信绝大多数读者都知道电影的结局是什么了吧。这一集的基调将史无前例的黑暗，哈利波特要去破坏几个魂器，然后失去许多自己熟悉的同伴，最后在霍格沃茨跟伏地魔决战。

最近，数百名幸运儿参加了观看影片初剪版的活动，大多数观众对系列的最终章表示非常满意，原著中的古灵阁巨龙以及守护神等都被完美还原。从初剪版的一些消息上看，影片中“斯内普教授之死”的戏非常抢眼，教授的扮演者艾伦·瑞克曼在这两段戏中的深情演出赢得了观众的一致好评。此外，最终决战时哈利失去几位好友的桥段也成为了影片中的“哭点”之一。导演大卫·叶茨表示，本片的动作戏非常多，特别是霍格沃茨大战。那些买票去电影院睡觉的朋友，这下可没得睡咯！

总得来说，这部电影是绝对值得我们走进电影院好好观看的。得益于上部那冗长无聊的铺垫后，下部的节奏才会如此紧凑，场面才会如此火爆，内容才会如此令人窒息。值得庆幸的是，这是丹尼尔最后一次出演哈利这个角色，影迷们再也不用抱怨男主角的长相竟然还不如男二三四五六号了。



相关游戏 《哈利波特与死亡圣器2》（Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2 The Video Game）

对应机种：X360、PS3、Wii、NDS





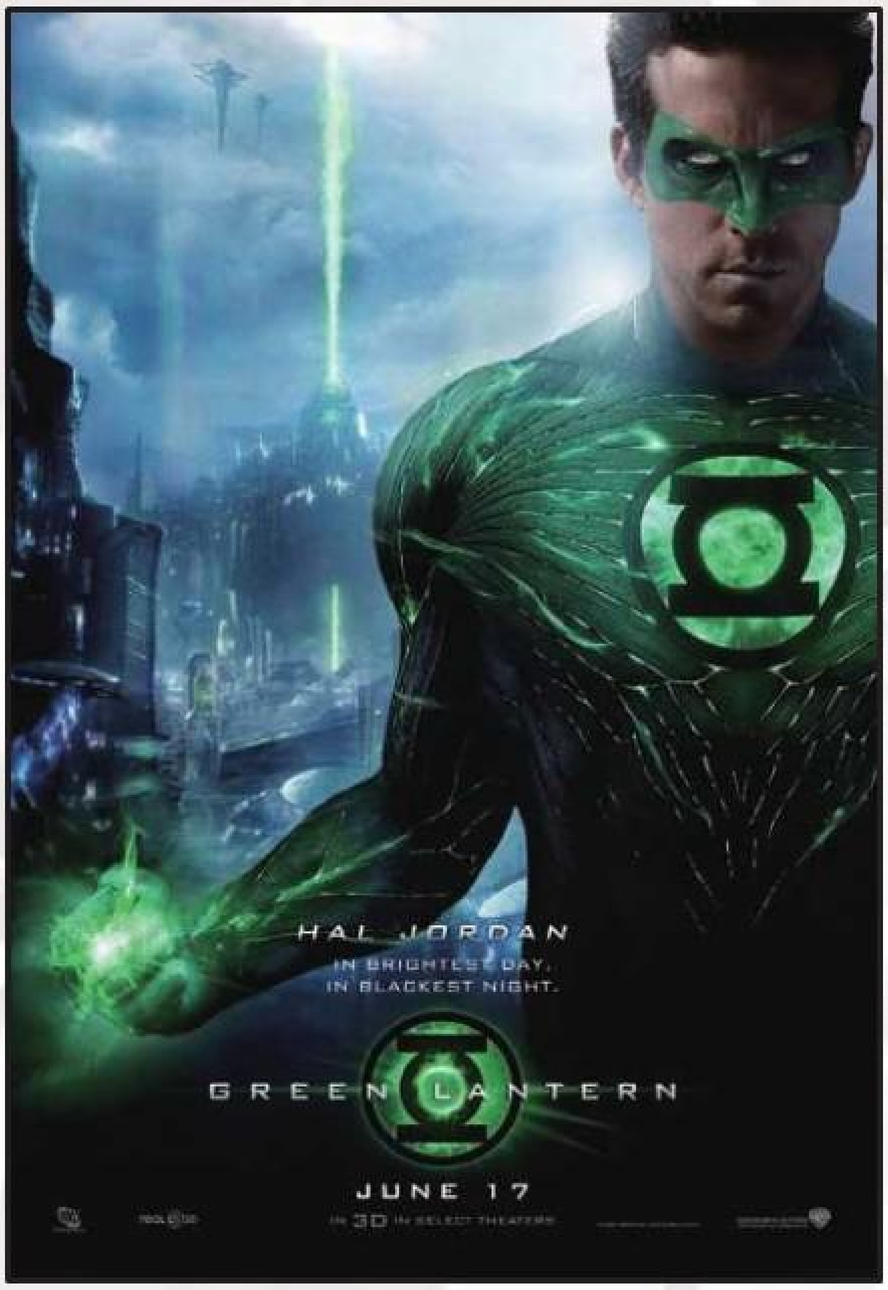


前作的IGN评分是令人发指的2.5分，要知道这个分数可是和《量子理论》的评分结果相同啊！游戏虽然对应Kinect，但是操作依旧生硬死板，动作毫无流畅性可言，惟一值得庆幸的是游戏对人物面部的还原度颇高，当然哈利波特的面容依旧不俊朗。

游戏烂归烂，续作还是得出，虽然到目前为止没有游戏的任何实际影像和发售日期，甚至连张图片也没有，不过按照以往的惯例，游戏会在电影上映的前后发售。我们不妨这样想，前作之所以烂是因为电影实在是无趣得很，但是电影的下部不管从哪方面来说都很精彩，那么我们也应该稍微期待一下本作，说不定还是成就神作呢。

绿灯侠（Green Lantern）

上映时间：2011年6月17日



被搬上大荧幕的DC漫画英雄的数量虽然不算少，但是真正有超高人气的也就属超人和蝙蝠侠。不过今年即将上映的本片，很有可能让绿灯侠和其他两位英雄一起组成“DC电影人气三巨头”。

影片对主角哈尔·乔丹如何从一名狂妄的试飞员变成拯救宇宙的绿灯侠做了颇为详细的描述。在电影里的那个宇宙中，不仅仅只有哈尔·乔丹是绿灯侠，他只是维护宇宙和平的“绿灯军团”的其中一员。这个军团中的所有成员都有一枚神奇的戒指，这枚戒指能变化出各种东西来达到维护宇宙和平的目的。但是戒指需要定期补充能量，而这种能量就在“绿灯军团”所在的星球——OA星上。当恶魔寄居体Parallax出现后，严重威胁了宇宙的和平，保卫和平拯救宇宙的重任就落在了主角的肩上了。除了恶心的Parallax之外，电影中的另一个反派是海克特·汉蒙德博士，他因为研究陨石偶然得到了超能力而堕落。

虽然和一般英雄电影一样，绿灯侠也不能免俗地穿着紧身衣上阵，但是在拍摄时瑞安·雷诺兹（绿灯侠）并不需要穿着绿得发亮的战斗服，在片场他只需要穿着全身布满感应点的灰色紧身服，然后后期在电脑上用CGI进行特效处理，因为片中他有许多镜头都是由普通形态直接变成绿灯侠的。看过预告片后，不得不说，绿灯侠的紧身衣比起其他超级英雄来说算是好看许多，毕竟能看到能量在他身上流动。不过看久了，不知道会不会让观众觉得眼晕啊？





杂志库 ZAZHIKU

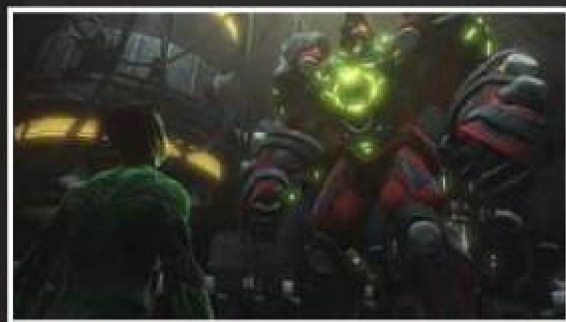


相关游戏

《绿灯侠：猎人的崛起》(Green Lantern: Rise of the Manhunters)

对应机种：X360、PS3、Wii、NDS

华纳制作的改编游戏，从卖相上来说还算不错。游戏的进行方式和普通的ACT游戏没什么区别，无外乎就是一路杀小兵，关底打BOSS。不过借助神奇的戒指，游戏中我们可以变出各种武器来攻击敌人，比如加特林机枪、巨型拳头等等。





游戏中还有多人合作的要素，根据游戏的进度，还会有更多的同伴加入，当然双人合作是必不可少的。除了地面战以外，游戏中还有丰富的空战要素，进行方式类似于《钢铁侠》游戏版。从以上几个方面来看，游戏雷的几率应该不大，不过各位玩家别太抱希望就是了，希望越大失望也就越大，放宽心态，也许这游戏还真不错。

雷神托尔(Thor)

上映时间：2011年5月6日



本片是由惊奇漫画公司旗下连载了近半个世纪的头号史诗巨作《雷神托尔》改编的同名电影。其实在《钢铁侠2》的片尾我们就能得知电影的存在了。电影讲述了神族首领奥丁的长子，也就是十二主神之一的雷神托尔(克里斯 · 海姆斯沃斯饰演)因为太过好战，不顾奥丁的劝说，妄图灭掉整个霜巨人族，可惜最后落得个全军覆没。奥丁一怒之下收回了托尔的神力，并且将他和他的雷神之锤打入凡间，强迫他在人间生活。在地球他结识了美丽的简 · 福斯特，并且慢慢收敛了自己的坏脾气。之后托尔的弟弟洛基趁奥丁病重之际和黑暗势力勾结，并派出了毁灭者来灭杀托尔，托尔得知实情后寻回了自己的武器，并且赶往神界，和弟弟展开一场恶战。





本片的亮点颇多，首先是对神界的刻画，从预告片和放出的影片截图来看，神界的场景绝对算得上是美轮美奂，不管是户外风光还是室内装潢，都给人一种非常气派和肃穆的感觉，另外神界诸神的造型也是酷到掉渣，托尔的造型和漫画中的形象颇为神似，还原度较高。另外一大亮点是对托尔和奥斯卡影后娜塔莉 · 波特曼饰演的福斯特之间感情戏的描写，我们能够见证一个如狮子般的男人是如何在美女科学家的面前变成好好先生的。不过英雄类电影打斗才是关键，如何把感情戏和动作戏的比例调配好，不至于让观众觉得乏味，就得看导演肯尼斯 · 布莱纳的本事了。

目前惊奇漫画各大英雄都已纷纷亮相大荧幕，而且《复仇者》的电影也已经开机，到时候就能享受英雄们在荧幕上的激情摇滚表演啦！



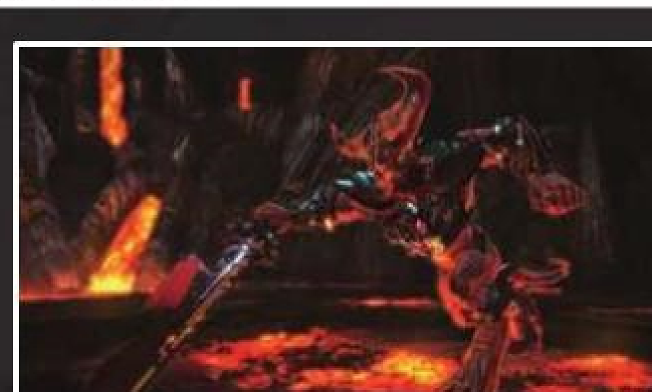
相关游戏

《雷神托尔》(Thor: God of Thunder)

对应机种：X360、PS3、Wii、NDS

我发现世嘉真的很热衷改编惊奇漫画旗下的英雄电影，这不，《雷神托尔》横空出世。从目前公布的实际影像来看，游戏的打击手感应该还算不错，锤子锤到肉的感觉基本都做出来了，而且还会有相当数量的巨型敌人与托尔对战。风格有一点点类似于"《战神》系列"。不过游戏





中托尔的面部实在是够雷，和封面那位霸气的雷神简直就是判若两人！不仅仅是托尔，里面其他角色和怪物也实在不能用美型来形容。但仅凭人物的相貌来否决一款游戏又太武断了，这种电影改编的游戏销量一般都不会差，而且，指不定这又是一款成就神作呢？

美国队长（Captain America: The First Avenger）

上映时间：2011 年 7 月 22 日



《美国队长》这部漫画对于美国人民来说有着特殊的意义，毕竟他诞生在特殊的年代中。电影忠实了原著，讲述了一名名叫史蒂芬·罗杰斯的瘦弱男想入伍参加二战。结果因为太过瘦小而被拒绝。不过他有了第二个选择——参加“重生计划”。并注射了“超级战士血清”，顺利地变成一个满身肌肉的壮小伙。由于后来实验器材和教授都被纳粹的间谍毁掉和杀害，史蒂芬成了惟一的超级战士。后来美国政府将他命名为“美国队长”，并且穿上现在大家都很熟悉的红白蓝三色战袍，手拿手枪与三色防弹盾，成为了惩恶扬善的英雄。美国队长将带领由多个国家的精英士兵组成的“嚎叫突击队”对抗纳粹方面的“红骷髅”军团。“红骷髅（雨果·维文饰演）”将会是本片的最大反派，也是原著中美国队长的最大敌人。影片中会出现“宇宙魔方”这个关键道具，希特勒和“红骷髅”都妄图利用它来征服世界。当然我们的队长会粉碎他们的计划的。

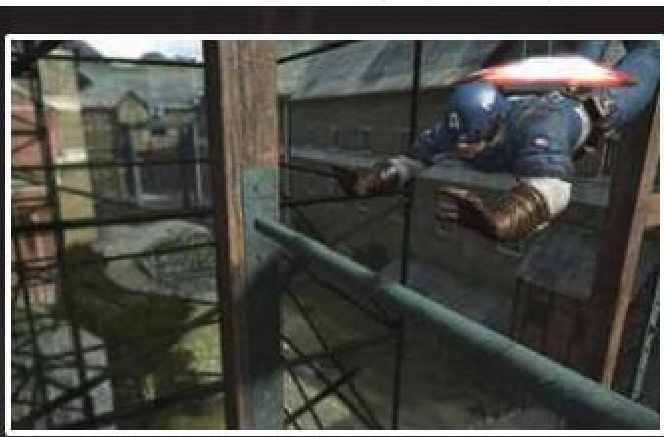
出演美国队长的克里斯·埃文斯可能大家比较熟悉吧，因为他出演了《神奇四侠》中的火人，这一次出演美国队长算是他与漫画英雄的第二次亲密接触吧。从宣传片和海报上看，美国队长头上的那对白色翅膀已经不见了，根据美国《娱乐周刊》泄露的剧情指出，刚开始的服装其实是有这对翅膀的，可是队长非常讨厌它，于是找到了霍华德·斯塔克为他重新设计了一套行头。你没看错，这个斯塔克就是钢铁侠的父亲。作为《复仇者联盟》上映前的最后一部英雄电影，本片的结局将会以美国队长被冰封在北极冰下作为结尾。而这个结尾将会与《复仇者》的序幕相呼应。再啰嗦一次，请各位期待明年 5 月 4 日的《复仇者》吧！



相关游戏

《美国队长：超级战士》（Captain America: Super Soldier）

对应机种：X360、PS3、Wii、NDS





和电影一样，游戏中美国队长将会对抗“红骷髅”及他的军团。游戏同样由惊奇漫画“死忠”世嘉开发。游戏的结构大致和一般动作游戏相同，但是美国队长的防弹盾使游戏又有了新的玩法。游戏中，队长的盾能一次性攻击几名敌人，被攻击的敌人会陷入硬直状态，这时候只要冲过去就能是使用华丽的近身格斗技了，有些华丽的招式还会有特写画面。另外游戏中还有类似《波斯王子》的攀爬要素，不过从目前的影像上看，动作和流畅度比起前辈要逊色不少。

此外电影中的人物都会登场，比起《雷神托尔》，本作的人物建模还算对得起电影中的演员，只是他们的动作比较生硬罢了。如果你是一位美国队长粉丝，那在看完电影后，是否也有扮演一次美国队长，去打击纳粹的冲动呢？

X 战警 初级（X-Men: First Class）



上映时间：2011 年 6 月 3 日

《X 战警》不用过多介绍，电影三部曲以及金刚狼的自传已经让国内玩家对这个系列相当熟悉了。但是大家肯定不知道万磁王和 X 教授是如何由好朋友变成敌人的，也不知道为什么 X 教授坐上轮椅没了头发，更不知道变种人学校是如何建立的。不用着急，《X 战警 初级》将会给你一一解答。

电影讲述了在变种人还未被世人所熟知的年代，Charles Xavier 和 Erik Lensherr 是变种人中最早发现自己有特异功能的人，那时候他们还没有被人称作“X 教授”和“万磁王”，他们只是一对好朋友。但是两人在工作和相处中，逐渐产生了分歧，最终导致决裂，由 X 教授率领的 X 战警和万磁王创立的兄弟会展开了看似永无终结的战斗。

本片除了两位领导人以及其他变种人在年轻时那些不得不说的事情和火爆异常的动作戏以外，影片对变种人的心理描写也很到位。因为当时社会大众还没有做好接受变种人的准备，他们的生活总是遮遮掩掩和充满混乱。不过当他们发现了自己的同类后，便像一个大家庭一样在一起。但是“合久必分”，变种人当中产生了分歧，一种是乐观主义，另一种是现实主义，这也直接导致了 X 教授和万磁王两个阵营的诞生。

最后说一句，我个人非常期待从《刺客联盟》跳槽过来的詹姆斯·麦卡沃是如何演绎光头版的 X 教授的。



相关游戏 《X战警 命运》(X-MEN: Destiny)

对应机种: X360、PS3、Wii、NDS





其实这个游戏跟电影无关的,把它提上台面仅仅是因为它是和《X战警》有点关系而已。目前游戏公布的信息非常有限,甚至连实际游戏影像都没有。从几张少得可怜的截图上看,游戏还处于开发的初期,不管是人物还是场景设计都给人一种"傻"的感觉。

游戏的时间背景设定在《X战警》的中期,这个时期是大众抵制变种人情绪最高涨的时期,各种对变种人的憎恨导致了犯罪的滋生。据国外媒体报道称,玩家们将会控制一名由抵制变种人的狂热夫妻所生下的小孩,而自己的队友则是X战警的成员,游戏中玩家能收集其他变种人的DNA来让自己获得新的能力。说实话,我觉得这样的设定实在是有些无厘头。更多的情报相信会在不久的将来公布吧,也许是E3。

加勒比海盗 惊涛怪浪(Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides)



上映时间:2011年5月24日

当《加勒比海盗3》的结尾出现了青春之泉时,影迷是多么希望能早日看到这个系列的续作啊。这不,今年5月,杰克船长将再次踏上自己的冒险征程,只是没有了大帅哥奥兰多的陪伴。不过没有关系,一个强尼 · 戴普足矣!

这一集作为全新三部曲的开篇,一开始杰克船长就被英国国王乔治二世抓住,受命去寻找青春之泉,当然同行的还有老朋友巴博萨船长。在这过程中,杰克遇上了自己的老情人安杰莉卡,她究竟是为了爱情还是青春之泉而来,杰克并不知道。不过正是因为这个女人,杰克被迫登上了黑胡子的"安娜女王复仇号",杰克将联手巴博萨船长,一同经历惊心动魄的冒险旅程。影片中,滚石乐队吉他手基思 · 理查兹继续客串出演杰克的老爹,迪格 · 斯派罗。



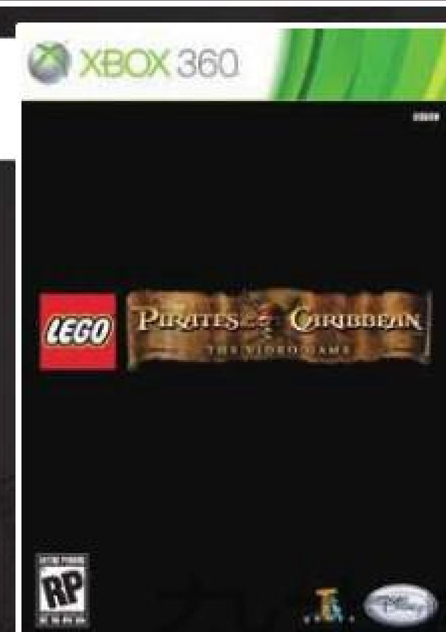


杰克这次的冒险范围非常广泛,从陆地到海洋,从城镇到丛林,而他遇到的敌人也层出不穷,包括海盗僵尸和性感美丽的美人鱼。本片也是系列首次3D化,和其他3D电影大多都用CGI来创造丛林和海洋不同的是,影片会给你展现真真正正的实拍世界。导演罗伯 · 马歇尔谈到3D时非常兴奋,"我们没有采用通常的做法,让演员在绿幕前表演了事。我们将这些设备搬进了瀑布、雨林和沼泽等各种神奇的地方。"作为新的三部曲,我们有理由相信影片会重现前一个三部曲的辉煌。

相关游戏 《乐高 加勒比海盗》(LEGO Pirates of the Caribbean)

对应机种: X360、PS3、Wii、NDS





要不是这个游戏的公布,我都还没注意到"《加勒比海盗》系列"都没出过乐高版的游戏。这个游戏的厚道之处就在于收录了目前四部电影的剧情,重现了原著中那些经典的人物、剧情和场景。由于乐高玩具本身就很有喜感,因此游戏的风格也将非常诙谐幽默,搞笑的片段更是层出不穷。

游戏一共有70多个可选角色20多个关卡供玩家选择,而且游戏还有多人合作模式,两名玩家可以自在地在游戏世界中冒险,一起通关;另外还有自由模式,允许玩家随时去收集攻关过程中遗漏的道具,可谓十分贴心。

凭借着乐高和《加勒比海盗》的高人气,再加上全平台发售,这个游戏的销量突破百万几乎是毋庸置疑的。比起真人比例的游戏,乐高游戏也算别有一番乐趣吧。

变形金刚3 月之暗面（Transformers: Dark of the Moon）



上映时间：2011年7月1日

对于这样一部影响80后的动画作品，我想再多的语言都无法表达我内心对此片的期待之情了。从目前公布的消息来看，本片的剧情还是一如既往的俗套，男主角萨姆（希亚·拉博夫饰演）在第二部结束后成为国家英雄。不过，米凯拉（梅根·福克斯饰演）离开了他。这时，卡莉（罗西·汉丁顿饰演）出现在了他的面前，他仿佛又感受到真爱的存在。等等，这些都不是重点！导演迈克尔·贝在采访中坦言第二部"有些糟糕"，并明确表示将会大幅删减那些与机器人无关的无聊搞笑和谈情说爱的情节，取而代之的是更加疯狂更加震撼的大魄力战斗场面。

这是迈克尔·贝执导的最后一部《变形金刚》电影，因此影片中毫无悬念地加入了众多新的变形金刚，比如擎天柱的"老大"御天敌将会登场。而且人类士兵不会再像前两部那样强大，这一集中将会彻底沦为配角，因为这是"它们的战斗"。更令人兴奋的是，影片中每一个机器人阵亡的过程都将完美呈现。此外，我们完全不用担心影片的火爆程度是否比得上前两部，因为迈克尔·贝最拿手的就是制造各种爆炸。影片中的战场不再是上一部的沙漠，而是回归到城市中。从预告片中可以看到，芝加哥的街头已经成为了堆满废铜烂铁的战场了。

其实，凭借"变形金刚"这四个大字就完全值得你去电影院了。本片也是系列的首部3D电影，有条件的玩家不妨去体验一把3D机器人大战带来的超快感吧。





相关游戏 《变形金刚3 月之暗面》（Transformers: Dark of the Moon The Video Game）

对应机种： X360、PS3、Wii、NDS

本作也是随电影上映而发售，虽然电影改编的游戏比起《赛博坦之战》来说差距有点大，但是销量依然很坚挺。同样的，游戏的剧情就是根据电影改编的，但是还讲述了电影剧情之前的故事。玩家能在游戏中体验博派与狂派的终极战斗，因此观影后再玩本作肯定会增强你的代入感。

游戏中，玩家操控的变形金刚除了能变换人形与机械形态以外，还能变身"第三形态"，这个形态将更有助于玩家对付敌人。游戏的场景比较丰富，包括南美丛林、西伯利亚的军事设施以及底特律的城市等等。此外游戏还有多人模式，允许玩家之间对战以及合作。

就目前公布的情报来看，本作还是值得一试的，游戏的流畅度值得肯定，而且影片是电影三部曲的最后一部，游戏也会相应地更加火爆。作为一个合格的"刚丝"，准备入手本作吧！





NEWS

■苹果多款产品入选《T3》Hot 100名单

国际顶尖杂志《T3》是英国著名Future Network出版集团的旗舰杂志之一，近日评选出了100款2011年热门电子产品排行名单，苹果有4款产品入选，它们是iPad 2、MacBook Pro、MacBook Air和白色iPhone 4，分别排名第2、17、33、48位。



■iOS 4.3.1完美越狱已放出

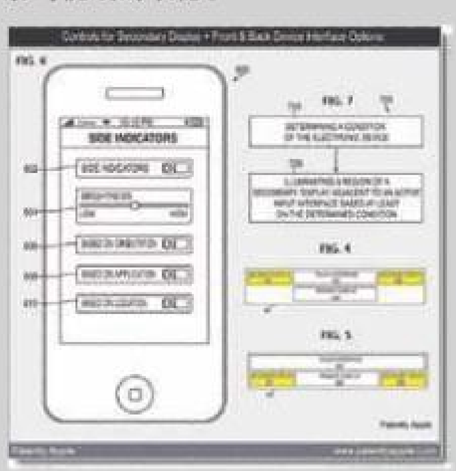
在i0n1c放出有密码保护的完美越狱后没几天，破解小组Dev Team就放出了iOS 4.3.1的完美越狱工具RedSn0w，且分为3个版本，动手能力强的用户可以一试。

■iPad 2供不应求

iPad 2面世已逾一个月，近日美国俄亥俄州的苹果授权经销商MacTown透漏，iPad 2在发售当日10分钟内就将存货售罄，之后一直处于只接受订单的状态，到目前为止仍积压了许多顾客的iPad 2订单。

■苹果新专利——触屏边框的“辅助屏幕”

4月初美国专利和商标局公布了苹果公司的一项新的专利，即未来iPhone和iPad的屏幕边框将添加“辅助屏幕”，包含虚拟指示器和触摸按键，用户只需在设备的边框就能完成游戏或软件的操作，弥补了手指妨碍视线的缺憾。





跟雏子一起做运动
Training With Hinako
Android

俗话说“锻炼身体，保卫老婆”，我们整天努力玩，拼命工作的这帮人就更要注意了，可是……嗯……锻炼实在是好无聊……于是来自日本的制作商Primastea在发布了动画DVD《跟雏子一起做运动》并大卖后推出了这款同名的Android程序。玩家要做的就是把手机放在眼前然后遵从萌妹雏子的指示和她一起做运动，没错！是一起做运动！雏子衣着清凉地做俯卧撑什么的最带感了！大家只要天天坚持日日努力雏子还会秀出隐藏服装喔！当然，运动归运动，请大家不要想太多复杂的事情。





致命空袭
Air Attack
Android

《致命空袭》可以说是Android平台中STG游戏中的带头大哥。游戏整个场面相当火爆，更有多达58种敌人和8个大型关卡，玩家可以通过触摸屏幕或者使用手机自带的轨迹球等设备操控战机游刃于隆隆炮火之中。在令人投入的音效和3D的精细画面中玩家很容易就会沉湎其中不能自拔，总之如此细腻养眼逼真动人流畅自如蓝天白云的STG游戏实在是不容错过啊！





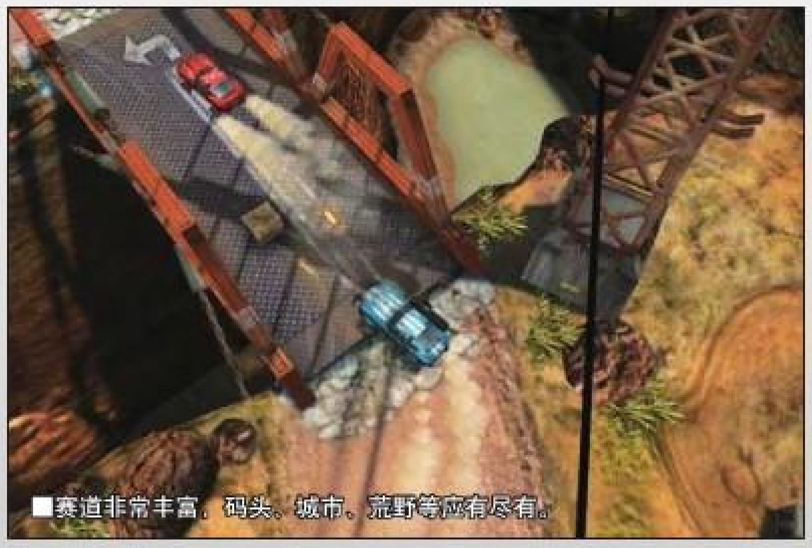


ZAZHIKU.COM

死亡竞速 Death Rally

iOS

1996 年发售的 PC 版《死亡竞速》获得了不少玩家的喜爱，本作则是移植作品，不过开发商还邀请了《Minigore》的制作小组 Cornfox ＆ Brothers 来加入 iOS 版游戏的重新制作，在保持游戏一贯的俯视角及火爆的竞速体验外，还借助 iOS 平台的特性进行了大幅的改进，因此本作并不是单纯的移植版。游戏的玩法一样，通过参加比赛并用尽一切手段来获得胜利，以此赚取奖金来强化自己的赛车。


■赛道非常丰富，码头、城市、荒野等应有尽有。

游戏的操控很简单，比赛一开始车辆就会自动加速前进，油门和刹车则在本作中不存在，玩家只需通过画面左下角的虚拟滑杆来控制方向即可。武器和车辆系统是本作的亮点，每个车辆都装备有最基本的武器，不仅自动开火且弹数无限，而在装备特殊武器后可点按画面右下角的开火按钮来发射，游戏中可以装备的武器共有 6 种，分别是：散弹枪、转轮机枪、狙击枪、地雷、火箭筒和特制保险杠。

本作一共可解锁的车辆只有 5 辆，有跑车也有吉普车和面包车，每种车辆的性能差异非常大，玩家需要根据情况选择最合适的车辆出战。每完成一场比赛都会获得相应的奖金，即使是最后一名也会有，只是很少而已，因此想要将所有车辆的性能升级至最高只是时间问题，技术一般的玩家多花时间比赛就行。

子弹飞飞 Oh! My Gun! HD

iOS

本作是一款暴力射击游戏，以吸血鬼枪击虐杀美女僵尸为游戏主题，画面极度血腥和残忍。游戏的背景音乐恐怖阴森，不过比较单一，玩家可以选择播放 iPod 音乐进行游戏。玩家控制的是吸血鬼，目的就是杀死画面中所有美女僵尸，僵尸的死法共有 4 种：枪杀、坠亡、炸死和撞死。游戏的操作则非常简单，点击屏幕即可发射子弹，子弹碰撞石壁或屏幕边缘后会进行反弹，另外场景中还会有大量的炸弹、木箱和齿轮等暴力道具，因此玩家可利用这些道具来策划不同的虐杀方案。只要击中任何一捆炸弹便会引发场面大爆炸，而无论是用枪击还是炸弹爆炸，场景中的齿轮都会四处弹跳，从而引发大规模的疯狂撞击。需要注意的是，每个关卡都有弹数限制，一旦子弹用尽就会游戏结束。

游戏共提供了 500 个独具特色的关卡让玩家尽情宣泄，每完成一个关卡才能解禁下一个。虽然场景设计并不是很精致，但每个关卡都会有大量的道具堆叠，很多时候需要玩家开动脑筋利用子弹的反弹路径来杀死僵尸，而当子弹充足时则可以尽情地满屏发射，爽快感十足！更为恶心的是，当最后一个美女僵尸被消灭时都会有特写画面，甚至会出现鞭尸画面，胆小者慎玩！


■子弹在飞行时会随着时间渐渐损耗直至消失。

僵尸危机 3D 序章 Zombie Crisis 3D：PROLOGUE

iOS

Argo 研究所发生了生化事故，员工被全数感染，变为嗜血丧尸，而主人公 Terry Block 是公司里的唯一幸存者，Terry Block 在这个研究所的原因是他可以控制一些物品，即使用超能力控制物体的飞行。游戏中玩家必须要使用超能力来控制飞刀去和僵尸们战斗，杀出重围最终逃离研究所。

本作由国内游戏开发商 KONGZHONG 制作，支持原生中文，且采用了全 3D 游戏画面，是一款不错的第一人称射击游戏。游戏中的行走和视角的转移都是自动完成，玩家只需操控飞刀即可，飞刀的控制超级过瘾，分为盲射模式和精神控制模式，按住并向前滑动手指即可投掷飞刀。盲射模式中飞刀的发射速度快但命中率很低，而精神控制模式中玩家可以按住并移动手指来控制飞刀的方向，因此很容易实现刀刀入头。僵尸的种类繁多，有博士、白领、保安、护士等，甚至还有类似于蜘蛛侠的怪异僵尸和斧头僵尸等。本作有着特有的地形设计，很多时候玩家都必须要控制飞刀飞越层层障碍才能打开开关或干掉斧头僵尸。除了故事模式，还有时间模式、噩梦模式、爆头模式等你挑战，更有无尽模式刺激你的神经。游戏支持游戏中心功能，玩家可以和全球玩家比比高低。



▲游戏有着独具匠心的近战系统。

■乔布斯的授权自传将于 2012 年出版

国外媒体 ABC News 报道，美国出版社 Simon and Schuster 将于明年初出版 Walter Isaacson 所著的苹果 CEO 乔布斯的传记《iSteve：The Book of Jobs》，该书是惟一获得乔布斯授权的书籍。Walter Isaacson 是《时代》杂志的一名编辑，自 2009 年以来，Isaacson 就开始了这本书的创作，并采访了乔布斯本人、其家庭成员、苹果公司同事等。

●这事儿叫“非亲不宠”

Android 平台最好用的 PlayStation 模拟器“PSX4Droid”目前已被 Google 从电子市场下架。Google 在给作者 ZodTTD 的通知函中声称该软件违反了电子市场的内容政策。可是要知道，这款软件已经在 Android 电子市场里摆了 8 个月的摊了……Google 的反射弧真是长。但是联系起 SOE+Google+索尼爱立信联合出品的 Xperia Play 上市开卖这件事来看，个中原因就好猜多了。不过这种行为让亚马逊等第三方 Android 软件商店高兴了。软件作者们去那儿一样赚大钱。



●这事儿叫“Android 愈发给力了”

市场调研机构 Gartner 发布了他们对 2011 年智能手机市场的权威预测报告。报告称 Android 即将成为全球最流行操作系统，时间是 2011 年年底。当然，第二名是苹果的 iOS。全世界的大厂（除了诺基亚）联合起来，终于能打败苹果一家了

●这事儿能叫“手机数据不怕丢”么？

自从用了 Android 系统的手机后我们再丢手机时就不用怕丢“通讯录”这一类的资料了，但是我们依然会马上挂失并在 QQ 签名上标着“手机已丢，来电勿信”这一类的话，就怕拿到手机的人心怀不轨搞诈骗啊！于是 Google 为我们提供了新功能“远程数据擦除”简单说这个功能会赋予机主在“必要时调用或擦除手机中的数据”的能力。

●这事儿叫“乌龙”或者“软文炒作”

我们知道“保持公众关注度”始终是一个公司必须要做的事情。上期我们提到了一条引出了惊涛骇浪的消息：“Google 宣布停止将 Android 3.0 开源”，这回 Android 之父 Andy Rubin 马上跳出来“澄清真相”了。他在自己的博客撰文表示“不是不公布源码，设备制造商以后还是可以自由定制自己的 ROM，只不过我们自己还没完成对 Android 3.0 完全版的开发所以暂时没办法公布。”总之看来一切都和会以前一样。

游戏文化 指间方圆

杂志库 ZAZHIKU.COM

柠檬先生
LeMan

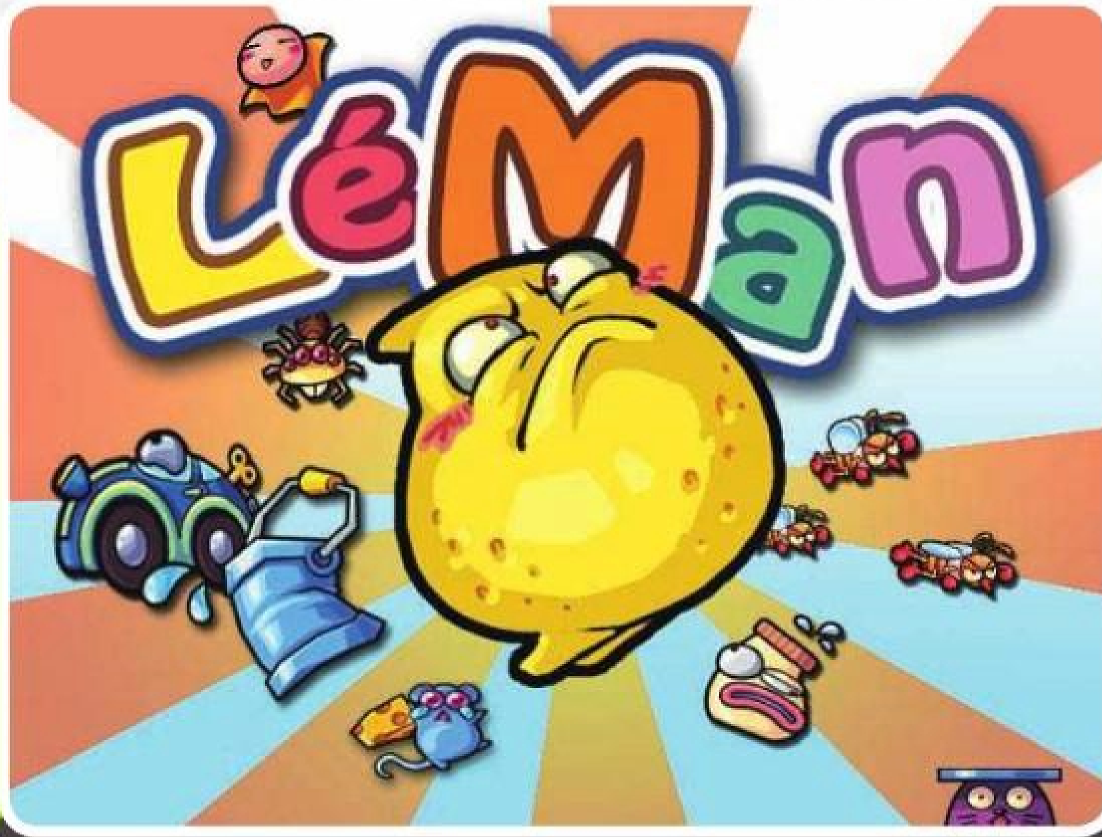
iOS

本次特别带来一款纯正国产的休闲游戏《柠檬先生 LeMan》，清新可爱的主角是本作给人的第一印象，但是上手之后你就会发现，这款游戏真的非常硬派。作为一款平台跳跃类游戏，《柠檬先生》的流程中各种元素一样不少，不反复尝试和背版很多地方都会卡住人。本作就像一个柠檬一样，看上去可口诱人，一口咬下去酸到过瘾，接着是一次一次欲罢不能的尝试。

《柠檬先生》的主角是一只被追杀的小柠檬，在游戏中，小柠檬会持续奔跑，只需要点击屏幕让主角进

行跳跃或者两段跳以避免被障碍物碰到，最后到达终点即告一关胜利。该游戏由厨房，卧室，花园，街道 4 个不同的大关，共 32 个关卡组成，每个大关中都会出现不同 的障碍物阻挡主角的前进。每关都有 3 个太阳最为收集道具，玩家在关卡初始都有 3 个生命值，并且可以再关卡过程得到补充。本作中看似线性的流程中其实有隐藏通道，据说会通往不一样的结局。

游戏后期的关卡设计之精巧和极高的难度会让人大呼过瘾！








Nai 和柠檬先生的小访谈

能不能先简单介绍一下《柠檬先生》和这款游戏的创意灵感？

《柠檬先生 LeMan》是半米游戏奉献给全球App用户们的一款有趣的横版动作过关游戏。

游戏名 LeMan 是柠檬先生的名字，它是通过柠檬的英文单词 lemon 变换后得来，LeMan 在法语中意为“男人”，也反应了游戏的挑战性。柠檬先生的创作灵感来自于一个简单的主角跳跃障碍物前进的玩法，随后我们将这个玩法制做成简单的原型，并且逐渐加入各种有趣的内容将其丰富。

你觉得这款游戏适合什么样的人？

LeMan 适合所有喜欢游戏，热爱生活的朋友，所以无论是男女老少，硬核玩家也好，家庭主妇也好都可以来尝试一下。

柠檬先生的造型非常可爱，这个造型是怎么诞生的？

主角是团队智慧的结晶，首先我们头脑风暴了很多想法，然后从被英雄追杀的大魔王，柠檬先生逃跑和美国传统毕业赛跑这 3 个最终提案中选中了可爱的柠檬先生；然后我们的美术总监就设计了可爱的柠檬先生造型。

你们的团队主创人员有没有特别喜欢的、或者受影响最大的游戏？

我们团队所有成员都是多平台游戏玩家；玩的游戏挺多的；比较喜欢的有《洛克人》、《零》、《马里奥》、《怪物猎人》、《COD》、《街霸》等等系列。

如果打个比方，柠檬先生最接近我们熟悉的哪款游戏？又有何不同之处？

FC 上的《马戏团》肯定能勾起大家美好的回忆。当然，LeMan 在操作上根据平台特性做了更简化的对应设计，在操作上玩家只需要通过单击和双击屏幕，掌握时机控制主角跳跃即可；设计关卡时，我们则从设计丰富的障碍物入手，如可以跳上的纸飞机，会突然出现的鼹鼠，躲在阴井盖下的老鼠等等。

平台动作游戏可以说是从电子游戏诞生起就存在的类型，这么多年的发展，你觉得这类游戏最大的魅力是什么？

对我来说最大的魅力在于游戏过程中的丰富体验感和完成后的成就感。

柠檬先生的难度不低啊，当初是想做一款超级硬派怀旧的作品？

是的，随着关卡的进程，难度会以不同方式逐步提升，让游戏更丰富和更具挑战性。

当初我们其实并没有想到给游戏以固定的定位，主要还是希望玩家能在游戏过程中体验更多乐趣吧。

柠檬先生未来会不会有什么续作？或者现有版本的升级？

LeMan 刚面世不久，因此我们目前还没有开发续作的计划，不过在开发过程中大家的确提了很多好的想法，有些好的设计可能会成为二代哦。

可以确定的是在游戏的新版本中我们将考虑增加更多有趣和挑战性的关卡，并且非常欢迎广大玩家们给予宝贵的意见和建议。

你们的团队除了这款作品之外，还有没有正在开发的游戏？

我们将持续开发 App 平台的游戏，正在开发的就有休闲和解谜类的游戏。此外，我们还将致力于各类 Web 平台的游戏开发。





游戏名称：LeMan 柠檬先生　Itunes 地址：http://itunes.apple.com/app/leman/id425115847?mt=8

杂志库 ZAZHIKU.COM

香草

Vanille

- 人物资料 -

年龄：19 岁　身高：161cm
召唤兽：HECATONCHEIR
身分：路布，烙印位于左腿上方

●作者：韦煜
●软件：Photoshop CS3
●用时：45 小时左右



在遥远的过去，当脉冲还未被叫做下界的那个时代，

曾经有个粉头发的女孩，她有个很好听的名字——香草；

不知从何时起，周围的人逐渐疏远并给女孩一个奇怪的称号——路布。

法尔希的牺牲品——路布，

完成使命的路布结为水晶永世长眠，未完成使命的路布则沦为被诅咒的死骸。

数百年后的苏醒，法尔希给了女孩新的使命，还有新的伙伴。

命运的邂逅似曾相识，这一次，她决定自己去寻找使命——

即使那是要用生命的代价承托起一切，女孩的笑容依然宛如水晶般灿烂。

这一次，她选择化作一丝感恩长存于人们的心底——

淡淡的，宛如香草。

文：九兵卫

读编往来



兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



插画：木仙&西达&恶魔猫那娜

★上期洛克同志在“小编寄语”中提到自己要回学校完成毕业答辩的任务，引得许多喜爱洛克的读者纷纷写信过来询问洛克是否要离职。请各位读者们放心，洛克只是暂离编辑部，等他取得毕业证后就会回归工作岗位。当然，即使是不在编辑部，他所负责的栏目依旧是要完成的，每天老编都会在通讯软件上“充满爱意”地向他催稿……

★本期截稿前刚好赶上《迈克尔·杰克逊梦幻体验》发售，编辑部也在第一时间入手。游戏中最有趣的莫过于模仿杰克逊的“月球漫步”和身体45°倾斜了，只需要跟着游戏的提示保持一个固定的造型，系统就会自动生成那两个经典动作，非常过瘾，惹得小编们都纷纷上阵过一把“天王瘾”。

用6角钱买到价值554元的游戏周边！

低价竞拍活动第5期再爆超低中拍价：0.6元！不过，这次中拍的会员是只“色狼”所以不敢留下太多信息……

目前低价竞拍第7期正在火热进行！竞拍品为非常实用的北通MVP无线高清套装（市价：554元），欢迎大家都来试试你的智力+运气！

竞拍活动网址：jp.ucg.cn

北通HDMI高清数字线
对应平台：XBOX360主机/PS3主机/PC主机/DV机/DC机/高清播放机

北通MVP球王2
（零延迟无线手柄，六轴加速感应功能，内置锂电池）
对应平台：PS3全系列主机，PC电脑主机

北通MVP特洛伊
（零延迟无线手柄，柔和弹力方向键，智能省电）
对应平台：PS3全系列主机，PC电脑主机



杂志库 ZAZHIKU.COM

本期名场面

神力无敌

某天中午，雕雕条买了一瓶碳酸饮料之后就去午休了，下午上班前发现由于气顶得太满，完全打不开。口渴难耐的雕雕条无奈只得求助于编辑部内几位颇大腰圆的同事，结果经过数位壮汉的轮番风力上阵，无果。绝望的雕雕条想打算借刀子捅开一个口放放气了，这时候路过的九兵卫（特点：瘦弱）要来瓶子，稍微一拧，瓶子应声而开。在几位壮汉的目瞪口呆中，九老师甩甩袖子，转身离去，不带走一片云彩。

IS与I''S

去过日本留学的赤落由于平时不看任何动画，经常被大家取笑为“其实去的是美国留学”。为了摆脱这种形象，他无时无刻不想表现下自己对日式动画的了解。编辑部中追看动画的有不少，一天，洛克和九兵卫在聊天软件上讨论刚刚完结的大热后宫动画《Infinite Stratos》（顺带一提，洛克喜欢法国，九兵卫最萌德国）。这部动画的名字太长了，两人经常以“IS”代称。看到了熟悉名字的赤落心想机会来了，于是直接发了一句：“桂正和老师在这部作品中可是下了苦功的！”结果连平时很少评论动画的纱迦都忍不住吐了句槽：“桂正和的那个叫《I''S》，这俩完全不是一个东西，赤落你这是在恶意卖萌！”于是，画虎不成反类猫的赤落，又多了一条“去美国留学”的铁证。

难解之谜

某天中午，纱迦接到一通电话。

“喂，是纱迦吗？”

“对，是我。”

“我想问一下，我照你写的那个《刺客联盟 命运武器》的攻略打，为何没有解开全收集的成就？”

（纱迦心里格登一下）“不会啊，你确认你是严格按照我的攻略来的，没有漏过任何一个？”

“没有啊，我都打两遍了啊，第二遍我是直接在书上做记号的，每看到一个就划一笔，最后一检查，确实都有了，但就是没解。”

（纱迦开始流汗）“不可能啊，这游戏我两个版本加起来通过7遍，没理由出错啊！”

（电话那头沉默了一下，然后传来令纱迦终身难忘的话）“是不是光看到没用，还要走过去捡？”

东方厨

实习编辑天骄来到编辑部之后，大家对他的印象基本上是这样的：喜欢欧美电影电视剧、欧美游戏、纯爷们游戏等等，总而言之，这是个脱宅的人，绝对与宅无缘的人。某天下班前，洛克发了一张COS图，一个小萝莉，身穿蓝色的裙子，白色的衬衫，一顶可爱的小圆帽，还有一头靓丽的蓝色假发（更关键的是，照片照的是该名COSER的远景背影，略微模糊）。正在众编还在猜测此人是谁的时候，天骄发了一句话：“这个天子COS的水平不低啊！”，整个编辑部瞬间陷入了沉寂，良久，九兵卫老师缓缓地拿起茶杯，说了句话：“连比那名居天子都能一眼认出来，天骄你的水平也不低啊！”众编纷纷声讨天骄这个美式游戏伪非，天骄真是百口莫辩，自此，编辑部第二东方厨诞生（第一是洛克）。

这就是爱！



本期的“这就是爱：”属于热爱《我的妹妹不可能那么可爱》这部作品的九兵卫老师：九老师在《俺妹》的周边商品上可谓是一掷千金，他的这份热情也令其他小编自叹不如。

俺の妹不可能有这么多周边！

九兵卫：“俺の妹”是很厉害的一部作品哦！

赤　落：那是什么？

九兵卫：从小说、漫画到BD、DVD，还有PVC手办、粘土、DOLL什么的，还游戏化了呢。

赤　落：哎，是这样啊……

九兵卫：哼，那是当然啦！

赤　落：可是要这些多一样的东西干什么？

九兵卫：当然不一样！这些是XX完全限定版，那些是XX初回特典版，收集齐这些周边相当不容易啊！

赤　落：呃，那收集齐这些东西要做什么？

九兵卫：…………

赤　落：……

九兵卫：总、总而言之，“俺の妹”就是这么可爱！

本期流行游戏

《苍翼默示录 连续变幻II》

狼来了、九兵卫、无名

太脏了！明知道我没有投技的快捷键还投我！

——因掌机的尴尬操作而无法拆投的狼来了留

《洗碗工2》

ZHR、天骄、赤落

没事砍砍制作人。

——发现了《洗碗工2》彩蛋关卡的ZHR留

Email 贫穷贵公子：我欣喜地发现了最近几期UCG的一个不可告人的秘密！那就是女性向游戏的比重正在增加！无论是《遥远的时空中5》，还是《华鬼 初恋的刻 永久印记》，都是不可多得的女性向佳作啊！希望你们继续再继续！

这都被你看出来了，真是厉害！

真是看ID知内容啊！

杂志库 ZAZHIKU.COM

Email ziwing li：我很担心，最近日本发生了 9 级地震，福岛地区的核泄漏危机，会不会影响今年的 TGS 之旅？如果不影响今年的 TGS 东渡的话，希望众小编不要从东瀛受到辐射归来之后，个个都变成神奇四侠、绿巨人之类的 ^_^

目前 TGS 组委会还是一口咬定不会延期。按常理来说，越是困难，就越应该通过这种大型国际展会来刺激市场，因此只要当前的形势不进一步恶化，我想 TGS 是不会延期的。而只要 TGS 敢开，我们就敢去，当年美国非典那么厉害，咱们还不是照去参加 E3 不误？不过最近确实有不少编辑正在向老编表决心，坚决要求把感染核辐射的机会留给自己，大家这种舍己为人的精神真是让人敬佩啊！

渣 GAME



众猎人醒目！Monster Hunter Festa 降临香港！



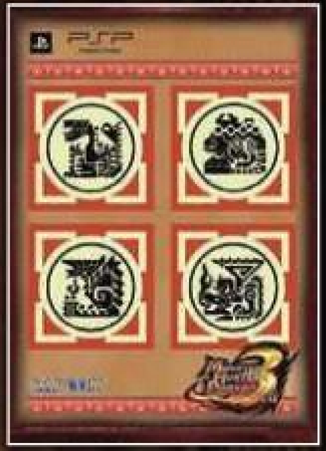


◀首 10 名购买 MHP3rd PSP 限定版套装可获 999 千足纯金"黄金猎人"证书。

日本游戏界最火热的 MH 盛事"Monster Hunter Festa"，今年首次降临香港举行！名为"Monster Hunter Portable 3rd 黄金猎人祭"的官方活动由 Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited 主办，并获得 Capcom 全力支持，将于 4 月 30 日至 5 月 2 日，一连 3 日在尖沙咀海港城海运大厦二阶 SportX 多功能运动场举行，是首个香港官方认可，专为 MH 迷及新玩家而设的活动。

SCEH 将于 4 月 17 日举行记者会发布活动详情，详细资料将于网站 http://asia.playstation.com、新浪微博及腾讯微博的"PS 电玩大本营"发放。





▲试玩游戏收集怪物图腾，免费换领 MHP3rd 珍藏礼品。

◀参加"猎人卒业试"，完成指定任务者，可获制作人　本良三亲笔签名卒业证书。

5.1 黄金周"香港御宅之旅—零团费 1 日游"

适逢"Monster Hunter Portable 3rd 黄金猎人祭"活动期间为内地 5.1 黄金周假期，为满足内地广大游戏迷的需要，据知 SCEH 将会专诚为内地游戏迷度身订做零团费，无需购物的 5.1 黄金周"香港御宅之旅——零团费 1 日游"，招募内地机迷及 Monster Hunter 忠实拥趸于 4 月 30 日（六）来港参与 Monster Hunter 界盛事，有关名额暂定为 24 位，并由美女车长带领团友参与全日的精彩活动，到访香港各电玩热点，当中包括机迷或动漫迷必到的旺角信和广场、SCEH 铜锣湾 PlayGround、AKB48 香港专门店、湾仔玩具街、参观"彼思动画 25 年"展览等，行程精彩紧密，为团友打造一个精彩绝伦的黄金周。

登记活动将于新浪微博及腾讯微博的"PS 电玩大本营"发布，粉丝们记紧密切留意最新公布！

新编介绍：狼来了



姓名：狼来了　**性别：**♂

年龄：20～30 间

喜欢的游戏类型：不确定，好玩的都喜欢

擅长的游戏类型：AVG、ACT、FTG

喜欢的男性声优：小杉十郎太、小山力也、稻田彻等

喜欢的女性声优：冬马由美、田中敦子、皆川纯子等

喜欢的颜色及水果：绿色（的）西瓜（没有之一）

喜欢的动物：狗＞猫

各位好，我是狼来了，很高兴能成为 UCG 中的一员，当小编的目的是将自己喜欢的游戏推广给大家，独乐乐不如众乐乐。由于什么类型的游戏都玩所以特别擅长的游戏其实没有。平时喜欢和朋友们聚在一起玩桌游（三国杀、卡坦岛、风声等）或者到当地的街机厅打打格斗游戏，有机会的话希望可以和广大的《苍翼》爱好者们交流。

杂志库 ZAZHIKU.COM

八卦角

众编玩格斗游戏时被虐得最惨和赢得最爽的经历

我个人连胜记录最高的一次是打PS3版《灵魂能力IV》时的51连胜，其实可以继续赢下去的，只是打得太累了。如果换成街机，估计20连胜就足以引发真人PK了吧？

天斯：和自己表妹去城市英雄，没好意地邀请她玩《灵魂能力4》，心想可以好好虐一下她……结果被她KO三个币。因此我去街机厅再也不玩任何格斗游戏了！

狼来了：狼来了：《灵魂能力》这个游戏在国内的普及率很低，当年3代出了家用版的时候自己买了一张回家闭门造车，当时将最高难度的CPU干掉后觉得自己还是有一定水平的，后来机缘巧合来到深圳定居并在网上遇到了同在深圳发展的《灵魂能力》玩家SBLL，顺理成章地约战，印象中总共打了50多局，我只拿下5局不到。过了若干年，我也从当初3代的《灵魂能力》小白变成了如今4代的老鸟，前段时间一位美国的刀友来深圳约战我们深圳灵魂能力众，切磋的时候加入了一条规则，无论输赢只要谁先用了投技谁就要请大伙吃饭，最后深圳众除了大比分获胜外还狠狠地宰了他一顿小肥羊，呵呵～

本人格斗游戏苦手，只有被虐的份而没有虐人的份。小时候每每与邻居挑《街霸II》，总是被打得落花流水。后来我成为方圆几条街第一个入手PS的人（嘿嘿），接着苦练《铁拳》的凌晓雨，终于小有所成，把邻居们邀到家中切磋，连赢十几局，爽快淋漓，不过后来才发现邻居的格斗高手们一直在研究怎么“发波”所以才败下阵来……

我自认为自己的反射弧太长是不适合玩格斗游戏的，不过在《战国BASARA X》发售后，我还是勇敢地尝试了一把。当然，打打简单难度的NPC还是可以的，和朋友对战就是彻底完败了（打了一下午没赢一局）。从此留下了噩梦般的阴影，再也不肯和人对战了。

ZHR：有段时间上LIVE打《街霸IV》，喜欢用老桑。一日，某好友发来对战请求，二话没说就选了老桑开打了。对方选的是《街霸IV》的最终BOSS赛斯。老桑擅长近身攻击，没有飞道具之类的招式，结果对方用赛斯一直边向后跳边出拳，这样老桑根本没法近身，当时根本不知道怎么破解这招，就这样活活被磨死。由于双方都有MIC，到现在我都仿佛能听到对方那想笑而又不好意思笑的声音……

某日奈落与《掌机王》某真铁拳高手过招，比赛前两人都礼貌性地说：“我不会玩啊！随便打打。”没想到，有人说实话有人说瞎话。比赛刚开始奈落就以迅雷不及掩耳盗铃之势展开防御，往后就是不停地防御和被连。奈落被满血的对手干掉后，两人都成熟地不露声色。这时，一位旁观者天真无邪地说：“这是在玩练习模式么？”

以前上大学在街机厅基本只玩《GGXX》，某次遇上一场很重要的比赛，结果当日一个人坐车来到上百公里的另一个城市，打完比赛连水都没来得及喝就又马不停蹄地坐车回去。虽然行程很赶，但还好抱到了同样是外地远征的粗腿，竟然一直打到了半决赛。那种兴奋感到现在仍然忘不了。

无名：最惨的一次莫过于《月姬格斗》，当时在街机厅玩的只剩一个币了，看到月姬那里只有一个女玩家在玩，于是我跟一众朋友（都是街机圈里小有名气的人物）说：“我去逗逗她”……然后被人近乎满血击败，回头之后发现后面几乎笑趴了，过两天知道那位诡狐（化名）小姐在月姬圈里也算名人……

深圳 陈其民：上期杂志第91页把我雷得不轻。这一页右边有Square Enix的工作人员介绍，从上往下看，第二张照片，那个戴眼镜的长发胡子大叔，下面赫然写着下村阳子4个字，我勒个去！我一直以为下村阳子是个女的，没想到竟然是男的，而且是如此粗放的大叔，我的人生观简直要崩溃了！然后我仔细一看，才发现原来下面还有一张照片，搞了半天这个大叔是上面的野岛一成。我受不了了！我心目中的野岛一成应该是瘦弱的白面书生才对啊！这让我情何以堪！

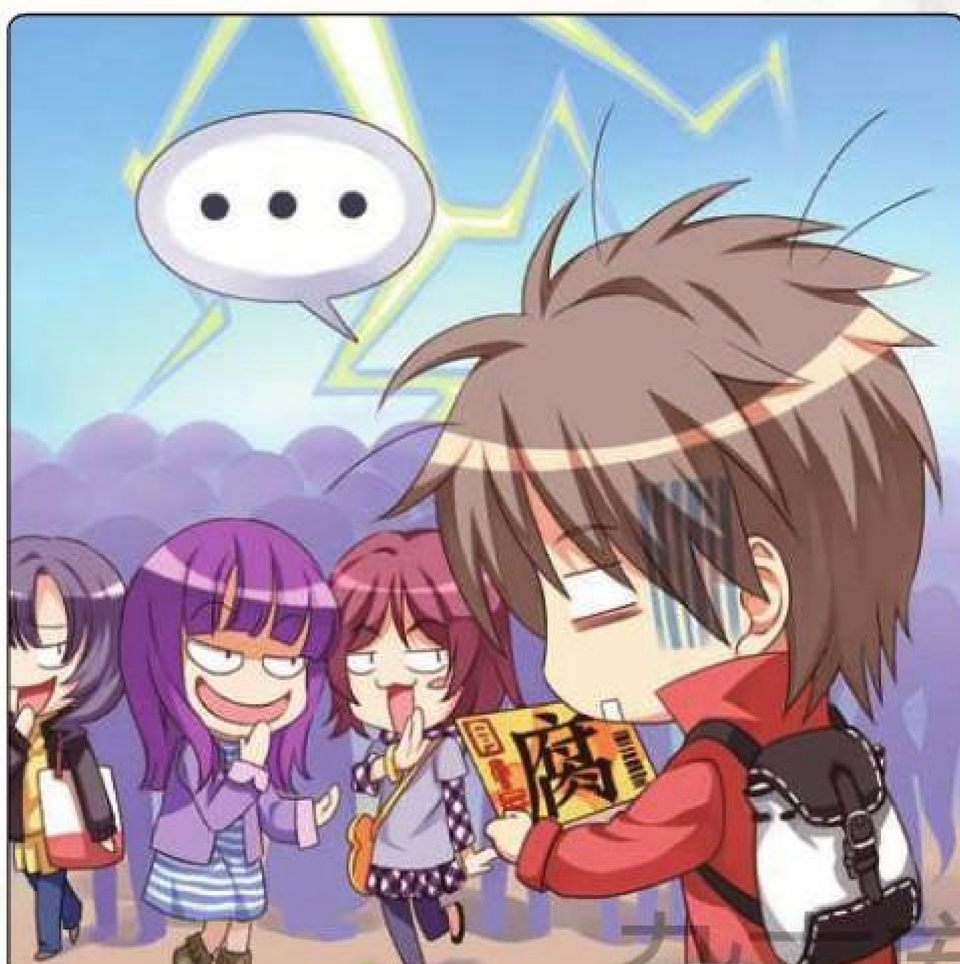
你这封来信让看信的编辑时而紧张、时而大笑，先抑后扬，再抑再扬，精彩程度简直犹如进口大片啊！

Email 天天高天天：敬爱的各位小编，前几天由于本人RP爆气，导致在微博的抽奖活动中中了一台iPad2。其实吧，进入微博这个圈子我有70%是用来和小编还有读者交流互动的。而且我第一个关注的人就是奈落（=3=：奈落，想要iPad2不～）

赤果果的闪光弹！！

Email 骑士王 Arthur：我们那里清明假期办同人展，朋友给我了一张票苦于没空，含泪给了别人。假期结束，那人没来上课，给我票的朋友告诉我原来同人展是宅腐分区的，我的是腐票……我不经对那没来之人表示同情，嗖嗖～

这就是典型的坑爹啊！



杂志库 ZAZHIKU.COM

肿么了？



趣味小测验

来自宝岛台湾的游戏译名曾经给大家带来无限欢乐，如今距离上次总结又过了大半年，这里就为大家总结几个新的有趣译名。老规矩，答案反转。

①空战奇兵 突击地平线 ②传送门2 ③暗龙纪元2 ④绝命异次元2 ⑤边境封锁岛 ⑥极速快感 进化世代2 全面解放 ⑦末日之战2 ⑧车魂 无限赛2 ⑨末日危城3

答案 ①皇牌空战 突击地平线 ②入口2 ③龙之纪元II ④死亡空间2 ⑤边缘战士 ⑥极品飞车 变速2 释放 ⑦孤岛危机2 ⑧无限试驾2 ⑨地牢围攻3



UCG 天下聚会

春节过去两个多月，终于要迎来五一长假啦。而五一长假历来也是我们天下聚会活动的热门档期，让我们抖擞抖擞精神，褪掉冬日的慵懒，深深感受阳光的温暖，参加热闹非凡的聚会活动吧！这不，苏州和韶关以及保定的天下聚会活动小组马上出动，准备趁着这节日的气氛来点新颖的，其他地区的聚会组织者也快快行动起来，在ucg.cn发布你的聚会号召吧。3DS热浪来袭，竞技比赛丰富多彩，还有流行的桌游活动为伴，总有玩家们一起分享欢乐的新主题等你大展拳脚。另外，对普通玩友，还是那句老话，天下聚会召集各地新朋友、老战友加入我们的大家庭，感谢各地组织者和玩家们的给力支持，2011年也请各位更加给力吧。登陆http://party.ucg.cn，就能立刻查看当前聚会信息、发布聚会预告及分享聚会报道，关注聚会的你一定别错过。

天下聚会 2011韶关动漫盛典——夏の祭

各种主机等你试玩，各种动漫节目让你大饱眼福，当然还有多多奖品等你拿。

新一轮《GVG》竞技赛，一起让ACG党的血液沸腾吧！

PSP比赛（GVG）前30名报名者可免费获得《游戏机实用技术》。



时间： 2011年5月1日上午9点整

地点： 韶关市青少年宫

联系QQ： 49224088、263508404（验证：天下聚会）

联系人： M叔、叉烧包

掌机交流群： 80950649

聚会消费： 每人15元（包漫展入场券）

我们口号： 生命在于动漫！

天下聚会 2011年5月2日苏州掌机联盟——裸眼3D改变世界体验活动



地址： 平江区干将东路818号玄妙广场中心区（索菲特大酒店后面）

聚会消费： 50元

联系电话： 13402513365

联系人： 苏州萝卜

苏州掌机联盟： 11381702（加入时注明“天下聚会”）

苏州DS/3DS掌机俱乐部： 128528695（加入时注明“天下聚会”）

比赛项目： 3DS版《街霸》、X360版《超级街霸》、PSP版《DJMax3》等，更多活动见当天活动表。

时间： 2011年5月2日 早上10点到下午5点

地点： 天语雅阁

我们口号： 独乐乐不如众乐乐，游戏中的真谛，交朋识友尽在苏州掌机联盟聚会！

天下聚会 2011年5月2日保定市游戏交友会

PS3 XB360势游戏试玩体验活动，专业周边带你畅想游戏乐趣

《MHP3》多人联机大战，一定满足你竞技的欲望！过足游戏瘾！

时间： 5月2日上午9点整

地点： 保定市总购麦当劳二楼

联系电话： 13833224874（请短信联系，谢谢合作）

联系人： 李峥

保定天下聚会群： 45783730（加入时输入天下聚会）

友谊第一，竞技第二 让我们在竞技的激情中，结交更多的朋友

此次活动无商业性质 让我们在5.1长假放松 交友

我们口号： 独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情！

杂志库 ZAZHIKU.COM

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通“MVF 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖



北通 MVF 特洛伊无线震动版）手柄

二等奖



北通球王 2（震动版）

4A 互动信箱礼品名单

大奖	PEGA Wii 太鼓专用鼓			
	北京	唐彦明		
一等奖	MVP 北通无线球王 2			
	深圳	龙　霆	兰州	沈明祖
二等奖	PEGA PS3/X360 周边			
	深圳	刘均全	重庆	孟天刚
	武汉	王天平		
三等奖	黑角 PSP 周边（随机抽取）			
	徐州	郭怀元	广州	刘诗娇
	上海	史量材	厦门	舒　宁
	上海	周疏村	石家庄	陈子元
	徐州	张　恺	长春	韩进方
	合肥	龚清泉	北京	唐朝人

三等奖



北通 USB 数据线 312

本期问题

1. 说说你眼中本期杂志的优缺点。
2. E3 展将于 6 月初开始，说说你对杂志 E3 报道的期望吧！
3. 你希望五六两月有哪些游戏制作“强作袭来”？

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

杂志相关

Email 希有马屋：272 期的“《孤岛危机》系列”回顾挺不错，看得出作者对系列很有爱，不过我发现了一个很大的问题，那就是文章中完全没有提《孤岛危机 弹头》这个作品。我想作者没理由不知道这个作品吧，那为什么没有写进文章里去呢？

关于这一点，我们当时就询问过 Jackpot（作者），他的回复如下（大意）：正如 272 期那篇文章的标题所言，这篇文章是以图形技术为主线来讲述系列的发展过程，因此文章是从 1997 年 Crytek 创立开始写起的，而不是从“《孤岛危机》系列”的第 1 作开始写起的，文中甚至还提到了《恐龙岛》和《孤岛惊魂》这些早期作品。《孤岛危机 弹头》作为一部资料片，在剧情和系统上的进步并不大，因此就没有收录在文章之中。当然最大的问题还是字数限制，如果能再给我 5000 字，我很乐意再加入更多有趣的内容。

河北鹿泉 高涛：强作袭来这个栏目看着还像过去的制作人访谈录一样，文章看起来比较枯燥，希望这个栏目以后尽量减少一些专业性的文章和用语，让文章看起来不枯燥。要说改进的话我觉得就是这个栏目，我个人感觉这个栏目应该是以特别企划 + 系列回顾 + 精彩剧情 + 新作看点，这样才是比较完美的。

高涛读者也是我们的老朋友了，往往就一个问题能够来几封相同见解的信，这在平信读者中是很少见的，感谢你的来信。强作袭来栏目的构成有很多种，到本期杂志为止，你所说的几种形式除了精彩剧情之外都出现过，而精彩剧情也曾在非强作袭来栏目的《凯瑟琳》攻略里出现过。总得来说强作袭来没有固定的做法，完全是根据游戏的特色来制作的，有时甚至会包括多篇文章。像《MVC3》的强作袭来就包括了系列回顾和英雄介绍这两个方面。完美咱们不敢说，但肯定不会一成不变。



一刀有话说（特别版） Vol.28

2010 年，“游风艺苑”栏目举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 5 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

杂志库 ZAZHIKU.COM

EDITOR'BBS 小编寄语

努力工作，拼命玩！



阳朔，西街

摄影 by anubis



前些日子和我的朋友石破天惊聊了很多关于JRPG的问题，其实我俩早在2005年的时候就在论坛上认识了，同为JRPG爱好者，又同是3A饭，还同样喜欢玩美少女游戏——果然和志同道合的同志聊天就是别有风味啊！当然聊得最多的话题还是关于JRPG日后的发展方向、系统如何变化、是不是应该向美式RPG靠拢等等等等。要是日后有机会的话，还想组队再去秋叶原逛一逛……当初他只花了357个小时就把《星之海洋4》白了，实在令人佩服得五体投地。

九兵卫同学的宿舍非常壮观，号称"动漫搜索引擎"的他几乎每个星期要追十几部新番，虽说去参观之前我已经做好了瞎眼的准备，但当我踏进宿舍的时候整个人都震撼了。大家可以想像满墙的挂画、满桌的手办加上满柜的蓝光堆在一个小房间里是何等壮观的景象。最后偷偷告诉各位，在一边的洛克同学当时就傻了。

本期个人签名

Love と Thank you をあしたへ連れて行こう~



★现在每个星期的第一天被称为"黑色星期一"，堵车严重到令人发指的地步，个人估计车流量可能是普通工作日的1.5倍。真是不明白，都是工作日，为什么会有黑色星期一呢？难道有那么多人只在星期一上班？

★突然很怀念PS时代很流行的用静态CG图做场景的游戏，虽然现在即时演算的3D场景比过去的静态CG图还要精美，但是那种在静态图中作出场景动态效果的处理方式也有好处，可以总是把场景中最漂亮、最重要的部分呈现在玩家面前，就像由导演控制镜头角度的电影一样，同时也避免了3D场景镜头动得太厉害以至于有些晃眼的缺陷。以如今高清主机的性能，如果做成静态CG图与部分场景动态效果相结合的方式，将运算能力全部留给3D的人物，一定可以做出华丽无比的视觉效果吧？而且应该会节省不少制作成本。个人认为处于困境中的日式RPG应该朝着这个方向发展才对呀！

本期个人签名

一步步地等待。

4月6日看了Bob Dylan的演唱会，遇见几个朋友，吃了点儿小馄饨，早早入场。老爷子准时出场，站在键盘前面。我紧张得不得了，激动得牙齿都抽筋儿了。老爷子开场第一声，那和那些劣质的现场录制视频中完全不同，声音相当厚实有劲儿。听了半小时，双手竟然有点儿麻了，这血液都循环到哪儿去了呢！

键盘、吉他、口琴轮番上，唱了很多Time Out Loud和Blood on the Track两张时间比较晚的专辑中的歌，中间有A Hard Rain's a-gonna Fall，最后有Ballad of Thin Man。返场两次，Like A Rolling Stone震撼全场，所有人起立大合唱。Forever Young收场。掌声不消，直到灯光亮起。

其实72岁的老爷子嗓子不行了，说是粗犷，实际粗糙，已经唱不出太多旋律，和专辑中的Dylan有着不同的味道，听他，更多的像是一种朝圣的心情。无论如何，这旋律（伴奏）和歌词就有着让人灵魂出窍的效用。

周日晚上到一酒吧，80%都是外国朋友，开放麦之夜，把名字填到表上便也排了队，唱了歌。各种音乐家级别的老外带着自己的吉他、小提琴、键盘什么的，轮番上场，Coldplay、U2什么的，当下流行的新歌什么的，我也唱了4首Dylan，Like A Rolling Stone这样的歌，就得在外国人堆里才能有共鸣啊！澳大利亚的帅哥主持人和我聊了半天，好热情，约好下周五再来玩。



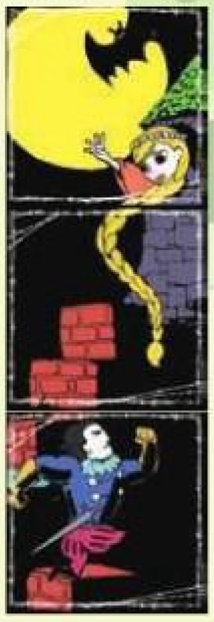
本期个人签名

阳光明媚的早上和阳光明媚的傍晚。



［铂］Capcom最近的新作大潮很是疯狂，对我等卡饭来说自然是好事。其中最期待的是狂暴的《阿修罗之怒》，俺就是喜欢这种调调。相较之下，原先期待度挺高的《街霸对铁拳》让我有点捏汗，看对战影像怎么有点"雷意"啊？希望这种不成熟的感觉只是因为目前完成度较低的关系。

［金］美版《啪嗒砰3》在本期截稿前出了，遗憾的是偶的PSP坏了不是一天两天，只能当MP3用。而这些天正是《机战》和《苍翼》新作推出的档期，编辑部里PSP的使用量激增，几乎看不到闲置机器。要实在没有好心人借我一台，那我只能先缓两天，等中文版去了。另外，《啪嗒砰》这样的神作咋就不能出个PS3版呢？



［银］《凯瑟琳》巴别塔受阻，于是返回去玩街机小游戏，表64关＋里64关有很多坑爹的设计，经常需要一些盲操作。最坑爹的是所谓"真相"，没想到一个点阵画面的迷你游戏的真结局会让我冒出冷汗……这里就不剧透了，有爱的玩家自己去看吧。

［铜］今年XX侠的电影实在太多了，感觉有点不靠谱，不过能比青X侠更不靠谱吗？我觉得只要这么想的话，超级英雄电影就应该都还有些看头。

本期个人签名

我有收藏奖杯图标的习惯，好的图标设定非常有意思，比如《凯瑟琳》迷你游戏相关的三个奖杯叠起来就是一幅画。

杂志库
ZAZHIKU.COM



《银魂》动画再开，每周又多了一个期待，同时发现自己头发后面多了一个小疙瘩……大家拿到杂志的时候估计美剧大作《权利的游戏》第一集也出了吧。哇哈哈，这个春天还是很充实的。

【もの思へば　沢の蛍もわが身より　あくがれ出づる魂かとぞみる】最近看了平安女和歌人“和泉式部”的人生故事，感想颇深。这位女词人一生有过太多男人，她因才情引来万千宠爱、她势利、她善变、她敢爱。但是后世对其终极评价是：因为她的灵魂太大，的确能容下很多男人，但却难以被一个男人容下。让人不禁感慨，这对女人来说终究是幸还是不幸呢？

《星际2》的基本功稳步上升中，似乎能望见从新手毕业的边缘了。平时有空时就和某位技术部门的同事合作打几局2V2，千变万化的战场，高度的对抗性，不禁感慨RTS的乐趣。


▲目前已经有三只了。

看完了八老师借给我的《杀戮之病》，结局的震撼是真的，也有种被骗的感觉。不过这个故事对于我来说过于变态重口儿了……以至于读毕掩卷，顿感自己和周围的世界真健康，浑浊的空气仿佛也清新了。

正在写这期小编寄语的时候，早前订的尤利模型终于到货了。作为新手的我，头一次买这么贵的模型，不禁拿着盒子对九兵卫狂喜乱舞。只见他扶了扶眼镜，笑而不语，内心仿佛在说——哼，爱只有5的渣滓。

本期个人签名

Always follow YOUR heart.



★上期截稿后回到家，神志不清地掏出了移动硬盘打算看一集美剧再睡觉，接着鬼使神差地移动硬盘就摔到了地上，其结果就是我从来到编辑部以来全部的稿子文档随着这一摔而完美丢失了，一年来的劳动成果瞬间付之东流，真是欲哭无泪呀。

☆“《战国BASARA》系列”又要出PSP游戏了，希望不要跟《异说 012 最终幻想》一样只是个资料篇。

★《阿修罗之怒》的最新影像灰常带劲，果然动作游戏就是要有这种气势！CC2 GOOD JOB！

本期个人签名

思乡病发作，特别想吃锅巴菜。

★没想到区区一个4月就让我有玩不过来的感觉：《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》、《入口2》、《机战Z2》、《战争机器3》……可恶的是扔了大半年的《白骑士物语 光与暗的觉醒》也开始了大规模更新！这还没算手里压的一大堆成就神作，之前开好的两个坑：《偶像大师2》和《梦幻俱乐部ZERO》也没填完，真是没时间啊没时间！

★最近得知《SKIP BEAT》的真人版是韩台合拍的，真是没把我雷死。由于本人对韩剧实在不感冒，只好放弃了，要是有“金馆长”崔成国可能还有点兴趣。

★4月新番如期展开，继《真·三国无双6》的王元姬之后，伊藤加奈惠继续大活跃，出演了好几部动画的女主角。希望能在更多的游戏中听到她的声音。



▶上期本来想做个愚人节特企的，这张图原本是其中的素材之一。很像那么回事儿吧？



本期个人签名

无所为而无所谓，无所谓而无所不为



【DQMJ2P】最近被《DQMJ2P》的新增章节感动得泪流满面，又让我回忆起了当年沉迷于GB版“怪兽仙境”的那段时光。想来想去，自己还是觉得高中那时候的日子是最幸福的，虽然很辛苦很压抑，但那种充实且单纯的生活方式，现在却怎么也找不回来了……

【Hong Kong】在维多利亚港散步，蔚蓝的海面总是令人心旷神怡；三三两两的垂钓者安静地在海边坐着，好像整个城市的生活节奏都变慢了一般。喧嚣的都市中若是能找到这样一个歇脚之处，那便足矣。

【Anime】四月新番最受鼓舞的当然就是《银魂》时隔一年重新开始TV连载了，又找回了那种被笑得前仰后合的感觉了！哎，看来生活果然还是离不开万事屋的这几个活宝啊！

【Live】5月May'n又要来上海和广州开演唱会了，这次我们照例为大家争取到了赠票的福利，具体参与方法与说明详见本期“多边共享”栏目，感兴趣的FANS不要错过啦！

本期个人签名

出口→……



最近陷入持续失眠的混乱状况，虽然本人已经戒掉了自己一向喜爱的咖啡与可乐，但依旧没有什么明显的效果，再这么下去恐怕又要生病了，真烦人。

近期的游戏中对《黑色洛城》的期待程度很高，主要是因为这样的题材我很感兴趣，希望本作能够表现优秀，不要像之前的《黑手党2》那样让人失望。

经过了为期不短的苦等，Katy Perry的歌曲《e.t》MV如约而至，风格居然与Lady Gaga的感觉有几分神似，不过想想也没什么奇怪的，水果姐姐本来就是一个看上去很正经，但实际上也有点小疯狂的美女，反正两个人我都非常喜欢，要是她们能合作一首歌那就更赞了。

本期个人签名

extraterrestrial

杂志库
ZAZHIKU.COM

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2011.04.14 -2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

从五月开始，经历低谷的日本游戏市场将逐渐恢复生机，众多因地震而延期的新作也会陆续上市与玩家见面。对于刚刚发售不久的 3DS 来说，虽然无可避免地受此影响，但相信在接下来的日子内，其软件阵容与硬件销量一定会有大幅的成长，各位感兴趣的 FANS 还请多多留意新作发售表的情报哦！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱 三国志演义	真·恋姬梦想　乙女缭乱☆三国志演义	Yeti	文字冒险	日版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
21日	名侦探柯南 蓝宝石的轮舞曲	名探偵コナン 苍き宝石の轮舞曲（ロンド）	NBGI	文字冒险	日版
21日	战斗与收服 口袋妖怪 打字练习DS	バトル&ゲット！ ポケモンタ イピングDS	Pokemon	动作	日版
28日	薄樱鬼 游戏录DS	薄樱鬼 游戏录DS	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年5月					
26日	财宝报告 机械的遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遗产	NBGI	文字冒险	日版
26日	红石DS 被红色意志引导的人们	RED STONE DS ～赤き意志に导かれし者たち～	Gameon	竞速	日版
2011年6月					
30日	怪谈餐馆 新菜单100选	怪谈レストラン ゾク！新メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智	2011年夏	恶魔幸存者2	策略角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
21日	游戏王5D' S 决斗变换机	游戏王ファイブディーズ デュエルトランサー	Konami	桌面棋牌	日版
29日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	欧版
2011年5月					
3日	雷神托尔	Thor: God of Thunder	SEGA	动作	日版
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
26日	潘多拉之塔	パンドラの塔 君のもとへ归るまで	Nintendo	角色扮演	日版
发售变更					
夏季	闪电十一人 王牌先锋	イナズマイレブン ストライカーズ	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
19日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros.	格斗	美版
21日	少女巡航机X	オトメディウスX	Konami	射击	日版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
29日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	欧版
2011年5月					
3日	雷神托尔	Thor: God of Thunder	SEGA	动作	日版
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
17日	边缘战士	Brink	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
17日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	赤刀 真	赤い刀 真	Cave	射击	日版
26日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
2011年6月					
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
14日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers: Dark of the Moon	Activision	动作	美版
16日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
17日	爱丽丝 疯狂回归	Alice: Madness Returns	EA	动作	美版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻III	Dungeon Siege III	Square Enix	角色扮演	美版
30日	超级街头霸王IV 街机版	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
2011年9月					
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2011年10月					
18日	蝙蝠侠 阿克汉之城	Batman: Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
发售变更					
未定	魅影破坏者	ファントムブレイカー	5pb.	格斗	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	最终幻想 X III -2	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	黑暗之魂	动作角色扮演	2011 年内	战地 3	主视角射击

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	体育	日版
14日	飞行俱乐部 度假胜地	パイロットウイングスリゾート	Nintendo	动作	日版
28日	十项全能3D 运动	DECA SPORTA3D スポーツ	Hudson	体育	日版
2011年5月					
12日	钢铁潜艇	Steel Diver	Nintendo	动作	日版
19日	幽灵行动 暗影之战	ゴーストリコン シャドー ウォー	Ubisoft	策略	日版
19日	动物胜地 建造动物园吧！	アニマルリゾート 动物园をつくろう！！	MMV	模拟经营	日版
19日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo	格斗	日版
26日	超级黑巴斯 3D对决	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish SD	体育	日版
26日	海贼王 无尽巡航SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	动作冒险	日版
2011年6月					
2日	触控！双笔运动	タッチ！ダブルペンスポーツ	NBGI	益智	日版
2日	生化危机 雇佣兵3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	动作射击	日版
9日	钓鱼	FISH ON	ASCII	体育	日版
16日	塞尔达传说 时之笛3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	动作角色扮演	日版
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
23日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
23日	吃豆人&小蜜蜂 立体版	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	益智	日版
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ 3D	MMV	体育	日版
2011年7月					
14日	星际火狐3D	STARFOX64 3D	Nintendo	射击	日版
发售变更					
未定	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年春	潜水员 3D	动作	2011 年内	光之神话 升起	动作

杂志库
ZAZHIKU.COM

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	体育	日版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
19日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros.	格斗	美版
19日	海豹突击队4	SOCOM: U.S. Navy SEALs 4	SCE	动作射击	美版
21日	Clannad	CLANNAD －クラナド－	Prototype	文字冒险	日版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
29日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	欧版
2011年5月					
3日	雷神托尔	Thor: God of Thunder	SEGA	动作	日版
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
12日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
14日	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever	2K Games	主视角射击	美版
17日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
17日	边缘战士	Brink	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	绯色的欠片 珍藏版	绯色の欠片 爱藏版 ～あかねいろの追忆～	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	特洛伊无双	TROY无双	Koei Tecmo	动作	日版
2011年6月					
7日	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
7日	闪点行动 红河	Operation Flashpoint Red River	Codemasters	主视角射击	美版
9日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
14日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
14日	变形金刚 月之暗面	Transformers: Dark of the Moon	Activision	动作	美版
17日	爱丽丝 疯狂回归	Alice: Madness Returns	EA	动作	美版
21日	汽车总动员2	Cars 2: The Video Game	Disney Interactive	竞速	美版
21日	地牢围攻III	Dungeon Siege III	Square Enix	角色扮演	美版
23日	梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ ～アーランドの炼金术士3～	Gust	角色扮演	日版
23日	死神 灵魂燃烧	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	动作	日版
30日	超级街头霸王IV AE版	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	Capcom	格斗	日版
2011年7月					
19日	美国队长 超级战士	Captain America: Super Soldier	SEGA	动作	美版
2011年9月					
6日	抵抗	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
13日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
2011年10月					
18日	蝙蝠侠 阿克汉之城	Batman: Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
2011年11月					
1日	未知海域3 德雷克的诡计	Uncharted 3: Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	无尽传说	角色扮演	2011 年内	黑暗之魂	动作角色扮演
2011 年内	最终幻想 Versus XIII	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011 年内	最终幻想 XIII-2	角色扮演
2011 年内	最终幻想 XIV	网络角色扮演	2011 年内	战地 3	主视角射击

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年4月					
14日	职业棒球之魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	体育	日版
14日	女神异闻录Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	角色扮演	日版
14日	第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇	NBGI	策略	日版
21日	SNK街机经典合集ZERO	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNK Playmore	动作	日版
21日	猛虎！ 高校暴力老师	ガチトラ！ －暴れん坊教师 in High School－	Spike	动作	日版
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Imageepoch	角色扮演	日版
28日	女装校园恋曲 携带版 两位姐姐	乙女はお姉さまに恋してるPortable －2人のエルダー－	Alchemist	文字冒险	日版
2011年5月					
10日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	LucasArts	动作	美版
12日	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	策略	日版
12日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
19日	冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮	エルミナージュ Original －暗の巫女と神々の指轮－	Starfish SD	角色扮演	日版
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	グングニル －魔枪の军神と英雄战争－	Atlus	策略角色扮演	日版
19日	秋叶原之旅	AKIBA'S TRIP	Acquire	动作冒险	日版
26日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
26日	秋之回忆 打勾勾的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
2011年6月					
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
23日	史坦斯闸门	STEINS;GATE	角川书店	文字冒险	日版
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダム メモリーズ －战いの记忆－	NBGI	动作	日版
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黒の使徒と太阳の宫殿	Starfish SD	角色扮演	日版
2011年7月					
14日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽーたぶるDX	NBGI	音乐	日版
28日	女皇之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
28日	日常（外星人）	日常（宇宙人）	角川书店	文字冒险	日版
2011年8月					
4日	尸骸聚会 暗影之书	コープスパーティー ブックオブシャドウズ	5pb.	文字冒险	日版
25日	黑岩射手	ブラック★ロックシューター THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
2011年9月					
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
发售变更					
夏季	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII	文字冒险	日版
未定	ToHeart2 迷宫旅行者	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	角色扮演	日版
未定	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	最终幻想 零式	角色扮演	2011 年夏	战国 BASARA 编年史英雄	动作
2011 年秋	跨越我的尸体	角色扮演			

04.19 入口2

多机种 主视角射击 ■Valve Software ■对应机种为PS3、X360 推荐度 A



前作是随《半条命 2 橙盒版》附送的游戏，但是独特的游戏风格和新颖的谜题设置让玩过此作的玩家印象非常深刻。游戏前作的良好口碑，《入口 2》也应运而生。游戏在保持了前作高水平谜题设置的基础上，增加了更多的装置来考验玩家，除了传统的单人剧情模式以外，本作还新增了双人合作模式，两名玩家需要互相配合解谜，乐趣倍增。另外，本作还会同步推出官方中文版，这对玩家来说无疑是个好消息！还等什么，赶紧入手，开始另一场“头脑风暴”吧！

04.26 海豹突击队4

PS3 动作射击 ■SCE ■无对应周边 推荐度 B



ZIPPER与“《海豹突击队》系列”一直受到一大批固定玩家的喜爱，作为正统作品的第4作，游戏不仅在画面上大幅强化，单机与网战的总体规模也再次扩大。该系列所秉承的“战术思路”很好地融合到了全新的网战中，网战的平衡设计也使得对战时极为强调团队配合与战术运用，最大限度地让玩家感受到现代战争的紧迫感与真实感。另外别具风格的音乐也把游戏的氛围承托地活灵活现，丰富的武器与别具一格的挂件系统让网战异常耐玩。如果对越肩视点射击类游戏有兴趣的话，那么无疑此作必是首选。

04.28 幻境神界 大天使的崛起

多机种 动作 ■UTV Ignition ■对应机种为PS3、X360 推荐度 B



这款画面梦幻创意新颖的动作游戏凭借一句“大丈夫だ、问题ない！”一夜成名，让所有玩家都记住了这句台词和明显腐女向的唯美人设。本作舞台设计唯美个性，有些地方神圣庄严，有些地方阴暗恐怖，有些地方却如童话般天真浪漫。动作设计和系统中规中矩，作为一款动作游戏颇具期待度。本作以旧约圣经中的故事为舞台，讲述了一段人与天使之间的悲歌。游戏中玩家将扮演人类英雄伊诺克，时而运用三种神器，时而赤手空拳于各种各样的堕天使作战。天使与人类禁断的爱能否开出花朵？敬请期待！

杂志库 ZAZHIKU.COM

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

目前4月份的最佳作品评选投票活动正在ucg.cn上如火如荼地进行着，在这12幅候选作品中，到底最终问鼎月度冠军的会是哪幅，或许这最关键的一票就来自你哦！与此同时新一轮（5月份）的征稿目前也已正式展开，奖品设置请详见第115页“一刀有话说 特别版 Vol.28”，如果有兴趣的话，尽管投稿过来吧！此外，我们的赞助商“友基科技”本期在“多边共享”栏目开办了一个叫“友基特约绘画小教程”的版块儿，希望通过简明的绘画实战案例来与广大读者交流电脑绘画心得，或许会对喜欢绘画的各位有所帮助哦，不妨去看看吧！



深圳·韦煜

印象里自打我负责本栏目以来，构图如此个性的作品还是第一次采用，不过在这个春暖花开的日子里，这样的稿子的确赏心悦目啊！你是否曾期待着在校园里邂逅“轻音部众”般可爱的MM呢？

昆明·琛·美弟奇

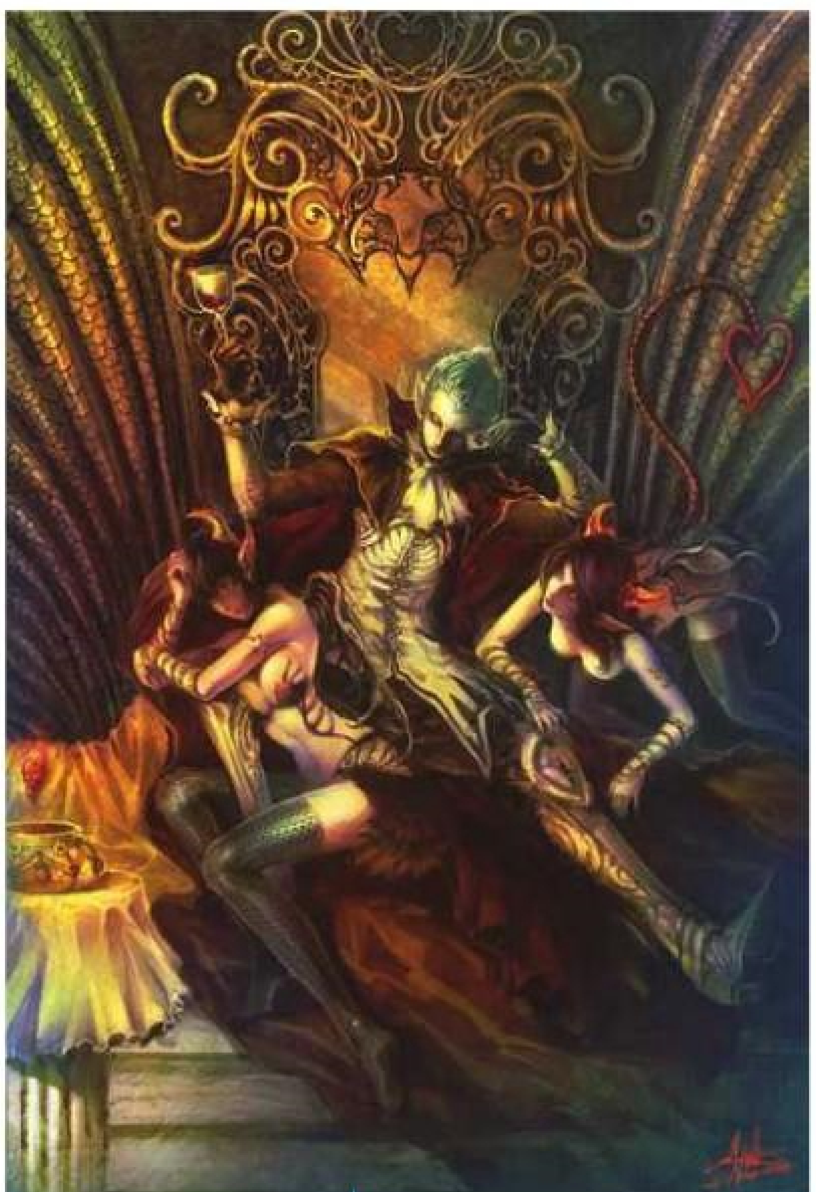
一幅素质较高的创意插画，来自动画《猫屎一号》的骁勇萌兔战士帕奇和波塔斯基与《生化4》版的里昂并肩战斗，不仅没有丝毫违和感，而且显得妙趣横生，令人忍俊不禁。





上海·Fish-Yu

蛇姬汉考克无疑是“《海贼王》系列”最有风情的女性角色之一，而上图这张同人版，尽管画风和原作有一定差别，但在性感度上丝毫不比后者差。此外，人物的眼神也是亮点。



广州·东方朔

前一段表现活跃的东方朔本期带着原创新作强势回归。作品中无论人物服饰造型、陈设布置还是场景细节等等，无不洋溢着浓郁的奢华气息，而油画感十足的整体画风，也让作品愈发华丽。

临海·BWmk2

BWmk2同学是我们的老朋友了，这次他与大家分享的是一幅《符文工厂 海洋》的同人作品，这个题材不太常见，但他通过对色彩的熟练运用而使画面显得瑰丽异常的独特技法依旧让作品的整体效果保持了一贯的高水准。





蚌埠·Rosa Azure Blue

银发版初音，别有一番风采，而且稿子的完成度不错，整体构图是精心设计过的，拿来做电脑桌面再合适不过了。下期送的电子版，初音的粉丝们不要错过喔！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

杂志库 ZAZHIKU.COM



杂志库 ZAZHIKU.COM

传说系列编年史

全彩16开192页+原声音乐集

带给全球无数玩家感动和快乐的“《传说》系列”至今已经走过15个年头，作为15周年纪念专刊的本书对该系列走过的漫长历程进行完全回顾。从故事、世界、系统、角色等四个方面对所有作品做详细解读，此外还收录了插图、剧本、访谈以及从未公开的设定资料等诸多情报，为您全面展现《传说》系列15年的精彩历史。

— 历史 —

从首款作品《幻想传说》到15周年纪念作品《无尽传说》，对全系列作品进行回顾！外传作品也尽在掌握，完整历史在此集结！

— 图像 —

海报、海外版封面、SD角色和秘奥义特写等各种视觉资料大公开！

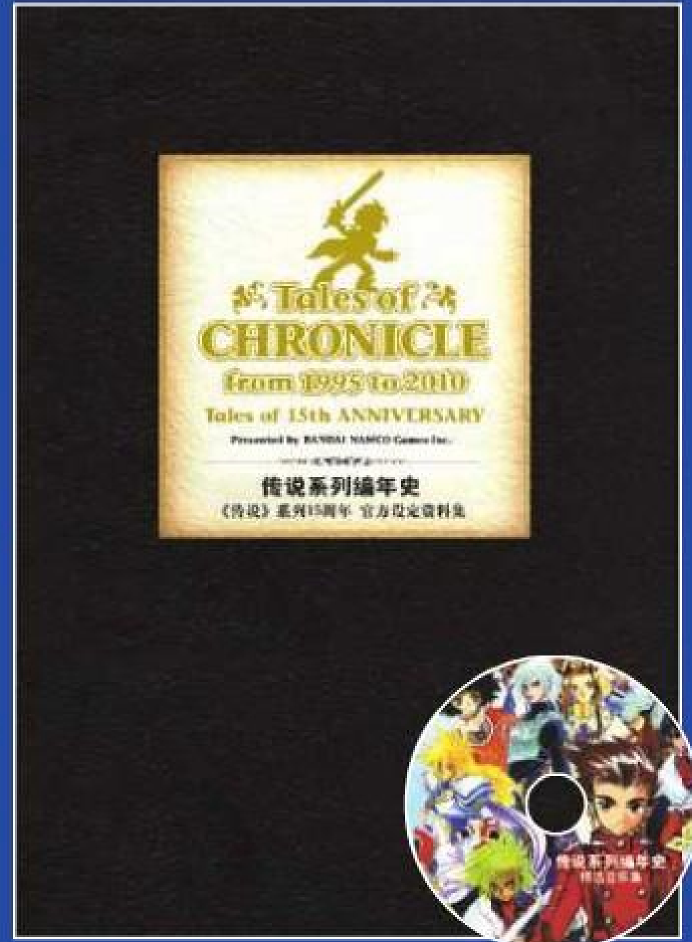
— 创造者 —

独家专访系列制作人吉积信与人物设定藤岛康介、猪股睦实，为您展现人气角色的诞生秘闻，此外还特别收录两位设定师当场绘制的人物插图！

— 档案 —

首次公开从NBGI资料室中发掘出的系列初期开发资料！

4月21日　全国上市



掌机王SP　Vol. 156

全彩192页32开+DVD数据光盘



本辑为大家献上PSP格斗大作《苍翼默示录　连续变换Ⅱ》的系统以及角色攻略，帮助没有接触过街机版的国内玩家迅速上手。《地球防卫军2》是4月上旬颇受瞩目的销量黑马，小编也将以攻略的形式带你领略这款游戏的特色。本书还包含《最终幻想Ⅳ　完全收藏》和《SD高达G世纪　世界》的后续深度研究，专题企划《My BOSS, My Hero》则以格斗游戏的众多BOSS为主题，回顾他们的人物形象和性格设定。此外，本辑光盘视频具备两大看点，一是“口袋特企”《异说　012　最终幻想》新角色演示MV，二是“热血最强”《太空战斗机　爆裂》极限高分视频的上半部分，精彩纷呈，不容错过。

4月21日　全国上市

游戏·人　Vol. 41

大16开136页+音乐CD



今年是《塞尔达传说》诞生25周年，本辑“滩边旧拾”将带你徜徉历史长河，回顾这个不朽经典的难忘时刻与趣闻逸话。“传世之书”紧扣时下热点，讲述3DS诞生的幕后故事。卷首特稿《超新星纪元》深度剖析冲击游戏业界的休闲游戏风暴，以及业界新贵们的财富故事。“工作室物语”讲述东西方两家老牌游戏开发商Hudson与Midway如何走向没落。本辑热点追踪更是精彩纷呈，从任天堂与黑帮不为人知的过去，到横井军平之死“谋杀论”的最新解读，幕后故事满载，业界八卦爱好者们不容错过！本辑特企由小编们一起聊聊“群乐时代”这个话题，相信其中必有你的回忆和影子。

4月27日　全国上市

怪物猎人狩猎志　Vol. 10

全新改版｜16开全彩24页+双DVD收录海量影像

本辑《怪物猎人狩猎志》迎来一次大的改版，附送两张DVD，收录多达3个小时的精彩视频，绝对让你看得过瘾。除了有众多达人玩家的高超演示视频外，还有《MHP3》中一些另类打法和秘技演示，此外，这次还特别收录东京电视台的人气狩猎节目——“一起狩猎吧！”的多期精彩内容，敬请期待。





本辑DVD附送硬盒包装，方便读者收藏。

4月下旬　全国上市

爱图e族　Vol. 27

全彩64页+DVD-ROM数据光盘

《爱图e族》Vol.27即将于4月下旬与各位读者们见面。“卷首画廊”栏目将为大家介绍几部以“治愈系”见长的优秀漫画作品，希望能缓解一下大家的身心。“杂绘街”从本期开始将连载KEI老师为初音未来绘制的插绘故事，展现另一个你所不熟知的初音世界。本辑的赠品为《梦幻俱乐部》全体女角色们的泳装海报两枚组，喜欢二次元美少女的各位宅人们还在犹豫什么呢？快快出手购入吧！



4月下旬　全国上市

杂志库
ZAZHIKU.COM